PLAYJOY

1/95 Magazine

cena: 10 din.



AMIGA

NINTENDO

SEGA

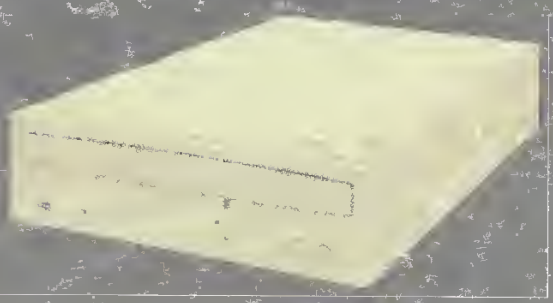
PC



BALAŠEVIĆ EKSKLUZIVNO:

Pisac interaktivnih romana

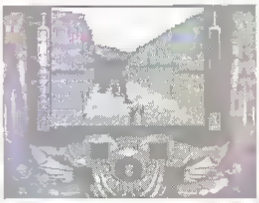
X-COPY
CD ROMOVI
WINDOWS 95
DOS NAVIGATOR
AMIGA TECHNOLOGIES



PLAYJOY

1/95 Magazine

- P 4. Priča se...
- P 6. Novosti
- P 7. X-COM
- P 8. Picture Perfect Golf
- P 10. Dragonstone
- P 12. Civil War
- P 14. Eye Of The Beholder 3
- P 16. K-240
- P 18. Super Street Fighter 2
- P 19. Sensible Golf
- P 20. Gloom
- P 21. 3rd Courier
- P 22. IMA-IMA
- P 23. TIPS 'N CHEATS
- P 24. Top Lista
- P 26. UFO-Enemy Unknown
- P 28. ZeeWolf
- P 29. NINTENDO
- P 30. NINTENDO
- P 31. SEGA
- P 32. RPG
- P 34. Balašević Ekskluzivno
- P 35. Monty Python's Flying Circus
- P 36. A šta dalje?
- P 37. X-COPY
- P 38. Windows 95
- P 40. Hajde da se igramo
- P 42. CD ROMOVI
- P 43. Dos Navigator
- P 44 Media Magic 16
- P 44. Džojstici
- P 45. Anketa



Alien Breed 3D
Novi projekat iz kuhinje TEAM 17 pokušava da unese novu dimenziju u igre za Amigu.



Picture Perfect Golf
Novi virtualni golf ili nešto drugo? Proverite šta se novo dogada sa CD igrama.



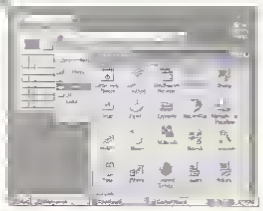
Civil War
Nova strategija nam stiže u CD verziji. Verujte nam na reč, zaista vredi što je toliko žrtvovano jer prostor nije uludo potrošen na bespotrebne, renderovane animacije.



UFO Enemy Unknown
Mnogo korisnih saveta za sve ljubitelje ove fenomenalne igre koji će vam pomoći u tamanjenju galaktičkog šljama.



X-Copy
Saznajte kako da koristite ovu zaista praktičnu alatku neophodnu svakom korisniku Amige.



Windows 95
Kada su i najstrpljiviji počeli da grickaju nokte, krajem avgusta Microsoft je izbacio novi operativni sistem.

Glavni i odgovorni urednik:
Aleksandar Puškaš

Tehnički urednik:
Darko Sadžak

Uredništvo:
Vanja Hrustić
Pavle Vukadinović

Saradnik redakcije:
Vladimir Vodalov

Sekretarica redakcije:
Biljana Malic

Lektor:
Olgica Suvajdžić

Adresa redakcije:
Jug Bogdana 16, 21000 Novi Sad

Telefon redakcije:
021/331-105

Telefon i fax:
021/337-047

Izdavač:
"AlbiCom"
Grčkoškolska 3, Novi Sad

Direktor:
Oleg Hrustic

Štampa:
Štamparija "Komarac"

Pretplata:
3 meseca 27 din
Žiro račun:
45700-685-2-79526
Svrha doznake
pretplata za PLAYJOY

Poštovani čitaoci,

Pred vama se nalazi prvi broj magazina koji ćete, nadamo se, iskreno zavoleti. S obzirom na realni nedostatak kvalitetnih informacija na našim prostorima, odlučili smo se na korak pokretanja ovakvog časopisa. Nećemo vam reći kakva je koncepcija magazina jer upravo od vas tražimo da, prelistavajući ga, beležite negativne, a i one druge kritike. Pošto su čitaoci uvek u pravu, i vi imate priliku da sugerišete pravce razvoja putem nagradne ankete u ovom broju. Neka vam ne bude teško, iako su nagrade skromne, popunite anketu, glasajte za top listu igara i pošaljite na adresu redakcije. Najsrećniji će biti nagrađeni, svi vaši odgovori će biti pažljivo proučeni, a predlozi uvaženi.

Ako vas "kopka" zašto se zovemo baš PLAYJOY, odgovor je sasvim jednostavan: "Play And Enjoy". Dakle, pokušavamo da vam otkrijemo onu vedriju stranu računara uz nešto "ozbiljnijih" tema. Ne želimo da se bavimo previše uštogljenim primenama naših elektronskih ljubimaca. Pomoćićemo vam da naučite kako da koristite neki program, da razumete neki nepoznati pojam, ali nikako da vam dosadimo nekim tekstom. Zato nas slobodno kritikujte, pišite pisma, zovite telefonom, a za početak nam prve utiske saopštite putem ankete.

Momentalno su u PLAYJOY-u zastupljeni članovi porodice Amiga i PC kompatibilnih računara, kao i sve popularnije, Sega i Nintendo konzole. Od vaše podrške će isključivo zavisiti šta ćete u PLAYJOY magazinu moći da pročitate. Ako ste vični pisanju ili mislite da na bilo koji drugi način možete uticati na kvalitet PLAYJOY-a, javite nam se. Redakciju čine komunikativni ljudi, pa možete biti sigurni da će svaki vaš predlog biti saslušan.

Kao što ste sigurno uočili, sadržaj (sa leve strane) je pomalo neuobičajen. Pored teksta, tu su i slike koje treba da vam ilustruju one tekstove koje posebno želimo da naglasimo. Ne morate listati časopis u potrazi za onim što vas zanima. Sve vam je tu, u sadržaju. Tako možete primetiti još na naslovnoj strani, da u ovom broju, a po svoj prilici i u narednim, imamo gosta. Ko je on, to svi znaju, ali šta traži u PLAYJOY-u?! Odgovor potražite u tekstu o interaktivnim romanima.

Kao što zapažate po kvalitetu papira, a nadamo se, i po tekstovima, težimo da se približimo nivou koji drže neki poznati zapadni časopisi. To je najznačajniji razlog zašto PLAYJOY košta 10 dinara. Naravno, mogao bi da izgleda i mnogo bolje, ali je to poboljšanje u direktnoj srazmeri sa cenom. Postoji nekoliko načina da za istu cenu, možda već sledeći mesec, čitate PLAYJOY sa duplo većim brojem stranica, a od toga jedan deo i u boji. Pretplatite se na list, a ako mislite da smo zaista dobri, preporučite nas vašim prijateljima. Ako imate uslova, budite distributer časopisa.

Redakcija se posebno zahvaljuje svima koji su pomogli prvi broj PLAYJOY-a, oglašivačima, autorima tekstova, a posebno se zahvaljujemo svima koji su nam pomogli time što nisu smetali.

U nadi da ćete nas podržati, predstavljamo vam oktobarski PLAYJOY.

Redakcija.

ALIEN BREED 3D



Alien Breed je svima poznata igra. Postoje tri njena nastavka, i **Team 17** je odlucio da modernizuje ovu, jednu od najpopularnijih igara ikada napravljenih. Nova igra se zove **Alien Breed 3D**.

Alien Breed 3D ce biti još jedan DOOM klon, sa revolucionarnim rutinama za tzv. *"3D engine"* i lepljenje tekstura. Za razliku od **Gloom-a**, **Alien Breed 3D** ima mnogo više detalja: kao što su oružja, predmeti, zgrade, itd. Bice vam dostupne i mape nivoa, što ce olakšati igru. Opcija za dva igrača, na jednom ekranu ili preko modema (serijskog linka uopšte) takođe postoji.

Igra je najavljena za sredinu oktobra '95. godine u verzijama za Amigu 1200 i CD32.



MORTAL KOMBAT 3

Treci nastavak najpoznatije borilačke igre pojaviće se 13.10.1995.g. (za one koji ne znaju to je Petak 13.). Na tržištu ce se prvo pojaviti verzija za **SEGA** konzole, a potom i za ostale platforme. **Mortal Kombat 3** donosi nove likove i pregršt novih udaraca.

Verujte nam, i *mi smo nestrpljivi da ga vidimo.*

RED GHOST



Preuzmite kontrolu nad međunarodnim specijalnim jedinicama sa zadatkom da napadnete ultra-tajnu vojnu formaciju znanu kao **Red Ghost**. Misija se odvija u punoj tajnosti i mora biti izvedena efikasno i tiho.

U ovoj igri se koristi nova grafička tehnika poznata kao **Rayscaping** koja verno docarava različite lokacije u igri, od planina Čilea do Karipskih ostrva. Ova tehnika omogućava izuzetno detaljne prikaze pejzaža koji su generisani sa tzv. **bi-cubic spline interpolation**.

Igra je izuzetno kompleksna. Omogucena je kontrola nad svim vrstama vozila, oruzja, itd. Možete da je igrate kao strategiju, akciju, sa mnogo vrsta pogleda na događaje.

Najavljuju se neverovatne video i audio scene za čije pravljenje je angažovan ogroman broj ljudi.

Igra će izaći samo u CD verziji i najavljena je za oktobar tekuce godine.



SPERIS LEGACY

*"Neprevaziđena arkadna avantura čeka hrabrog istraživača koji će se usuditi da zađe u svetove **Sperisa**. Razgovarajte sa mnogobrojnim kreaturama iz **Sperisa**, pronađite blago, konstite razne objekte da rešite neverovatne probleme, otkrijte najveće tajne **Sperisa**."*

Tako izgleda najava Team-a 17 za njihovu novu igru **Speris Legacy**. Pedeset i više igara i zagonetki u okviru **Speris Legacy**-ja. Dvanaest detaljnih lokacija, sa više od 100 ekrana na svakoj od njih.

Igra je najavljena za semptember '95. godine u verzijama za Amigu 1200, CD32 i Amigu 500.

ARC OF DOOM

Serije "elementarnih kataklizmatičnih nepogoda" pogađaju Zemlju. Ni logika ni nauka ne mogu da ih objasne. Kao komandant elitnog istraživačkog tima igrač mora učiniti sve da otkrije istinu.

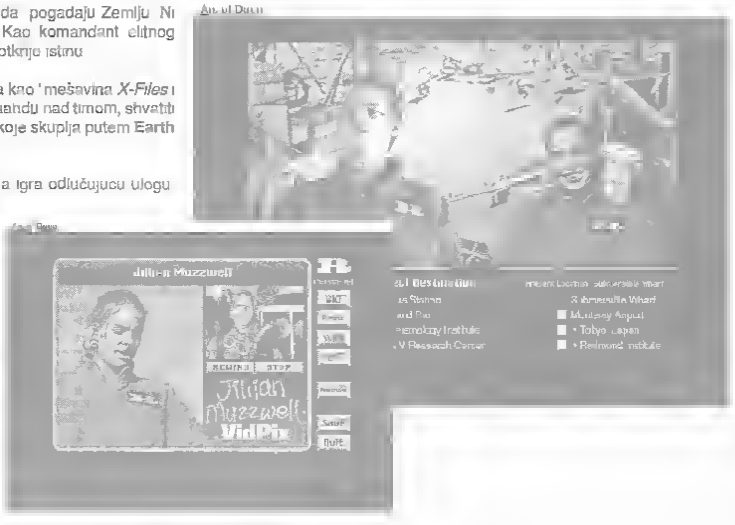
Arc Of Doom je Role Playing avantura, opisana kao "mešavina *X-Files* i *James Bond*-a". Igrač mora preuzeti kompletnu komandu nad timom, shvatiti smisao besmislenih upozorenja i upotrebiti znanje koje skuplja putem **Earth Science Database** baze podataka.

Postoje i arkadni delovi igre, gde brzina reakcija igra odlučujuću ulogu. Misije vode igrače svuda oko sveta, na različite egzotične lokacije gde moraju da komuniciraju sa mnogo osoba.

Tajne vanzemaljske baze, tehnologija kreiranja klime, nestanak elitnih timova i androida. Da bi stvari bile još gore, vreme neumitno ističe i opstanak planete zavisi samo od vašeg uspeha.

Earth Science Database je multimedijalna alatka koja je zasnovana na realnim podacima uzetih od raznih svetskih instituta.

Igra je najavljena za septembar/oktobar '95. godine u CD verziji, i zahteva *Microsoft Windows*.





CYBERJUDAS

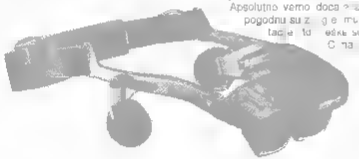
Cyber Judas je nastavak poznate igre **Shadow President**. U ulozi ste najmoćnijeg čoveka na svetu koji treba da reši globalne probleme cele planete. Neke od opcija su: uspostavite mir sa Irakom, podržite nuklearni program u Bosni, organizujte atentat na francuskog premijera...

Sve scene u igri su "rendersane" na *Silicon Graphics* grafičkim radnim stanicama. Logika igre je urađena na sedmogodišnjim istraživanjima instituta za političke nauke. U igri takođe postoji i *CIA World Factbook* (podaci o 160 država, na preko 600 strana) iz 1993. godine.

Izlazi u verziji za CD i najavljena je za oktobar ove godine.

i-GLASSES

ESCOM je firma poznata po razgranatoj prodajnoj mreži u celoj Evropi. Pustali su još poznatiji kada su otkupili Commodore-a. Međutim, ESCOM je još jednom zaneo duboko svet granak ESCOM-a firma Virtual Products je 26. Avgusta 1995. godine na sajmu u Berlinu (IFA Fair) predstavila revolucionaran proizvod nazvan I-Glasses. I-Glasses su video-naočare nalik na *Virtual Reality* naočare. Kada ih stavite na glavu, mate uf sak da g edete mon itor veli dva metra. Pored toga, mate Hi Fi stereo kvalitet zvuka na slušalicama. Ne pos oj zika za oštećenja očiju, moćnje h nost I ako e mate naočare. Apsolutno vemo doca u tu i manžiju pogodnu su za g e mul m dal se prezen tacije. Td eća su samo 240 grama C na osn e određena





PHOTOGENICS

Ama thera je izbacila ne tr ste novu verziju teno-menalnog prog tama Photogen cs. Nova verzija n s oznaku 1.2 dolaz na 3 d skete. Nov ne se ogleda u v ecem broju loader- save modula (ak oj m n pu uju ofokt m- opcijom za štampanje sl ke sn m nje- kon u New con formatu- paoška CyberG aphics 64 g tičke kartice. td. Za ozbiljn j rad je pot ebno najmanju 8MB RAM-a orza Amiga- hard d sk.

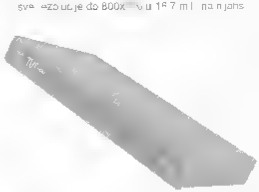
NEC 6Xe

Ne u je izbac c na tr ste nov CD-ROM- ma modela jo NEC Mult Sp n 6Xe (eksterni) a kako se najavljuje interni model. Mult Sp n 6Xe je e otobrz nsko SCSI-2 kompatibilan CD uređaj sa maksimalnim p enosom do 900KB/s. Cena os nje od v jeni



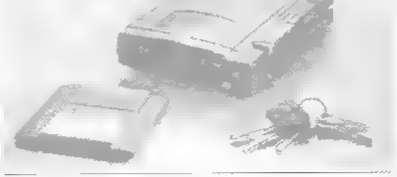
DEVCOM

Engleska firma Devco je nap av la TV Encoder- dest spravicu koja vam omogućava da priključ u je vaš PC na televizor. Igranje na v ekom ek anu je lep dozvoljava a kadi pogledate cele 12 run h mon tora sr sus vam se svet dlack Window TV Encoder- e re š sve vaše y acke probleme. Encoder- da az sa dalj nskim up v ačem podržava sve rezo uc je do 800x u 16.7 mil na nijans.



ZIP DRIVE

Zip Drive je proizvod firme IOmega. I rad kaze zamenjiv disk drajv. ZipDrive je SCSI II uređaj. Ima 2 SCSI priključka. Integrisane fabrikatorske zamenjivu SCSI ID adresu. Brzina pristupa je 29 milisekundi, a brzina prenosa do 1.4 MB u sekundi. Diskovi su kapaciteta 25MB i 100MB. Postoji i izvedba koja se priključuje na paralelni port. Takođe ima i pr interpass-through opciju koja omogućava priključenje pr nte a preko ZipDrive-a. Naravno ova verzija je skoro duplo sporija od SCSI izvedbe. Momentalno ne postoji interne verzija al IOmega radi na toj varijanti. Najavljena cena za ZipDrive je 199 američkih dolara, disk od 25MB košta 10 dolara a disk od 100MB 20 dolara. Posebno je naglašeno da Zip diskovi zadržavaju pad sa 2m visine.





Microprose kao robu čno pravi igre koje su pun pogodak. Sudite se UFO-a, fenomenalne igre koja je mnoge od nas vezala za računar danima i noćima. X COM ce vas vezati za računar mnogo duže. Princip igranja je potpuno identičan onom iz same igre je daleko teža. Mnogo teže se oslanja do novih tehnologija i otkrića tako da će vam ponekad biti potrebno zaista mnogo muke, da dođete do uspeha.

Nakon uništenja Cydonijanske baze na Marsu i spasavanja zemaljske civilizacije jedne će XCOM-a su se trijumfalno vratile na zemlju da proslave uspeh. Ali, preživeli vanzemaljci u najdubljim hodnicima marsovske baze koristiće svoje poslednje oružje. Snažan tahionski zrak pogađa zemlju u dubinama okeana aktivira kompjutere koji su milion godina hladama hladama godina. Horde vanzemaljaca počinju sa reanimacijom stvarajući armiju koja će ponovo pokušati da uništi ljudsku vrstu. Pod vodom se dešavaju čudne stvari. Čudovište podmornice jure po okeanima, stražare i trazeći. Čovečanstvo ponovo ugroženo. Vanzemaljci otimaju ljude, potapaju brodove, uništavaju gradove. Samo jedna organizacija može spasti ljudski rod od propasti. Davno zaboravljeni XCOM superiorna, supersnažna organizacija, koja nakon 40 godina ponovo počinje svoju borbu.

Početak igre vas stavlja u ulogu komandanta XCOM-a, sa ciljem da uništite vanzemaljce. Sve se vrti oko vaših sposobnosti da se svojim timom brzo i efikasno "riješite" protivničke brodove, zarobljavate njihove posade, stražujete vanzemaljsku tehnologiju i radite sve što će pridoneti bržoj i efikasnijoj pobedi. Finansira vas 16 "zemalja" (ili bi se reći izmišljenih grupacija zemalja), koje vam da u početni fond od oko $4 000 000. Od vas se očekuje da budete efikasni u suzbijanju vanzemaljske najezde jer u suprotnom vam se može desiti masovno skidanje finansijskih sredstava. Nedostatak novca je najneprijatnija stvar jer novac je neophodan za sve funkcije. Od gradnje kupovine oružja i opreme pa do plata za osoblje.

Od vaših finansijera dobijate bazu, koju možete staviti gde god zaželite. Potrudite se da je stavite na mesto se kojeg će pokriti veliku površinu okeana. U bazi dobijate sve osnovne objekte: Living Quarter, Standard Sonar Workshop, General Stores, Laboratory, kao i tri Sub-Pena sa dve BARRACUDA presretačke podmornice i jednom TRITON transportnom podmornicom. Takođe, dobijate 8 Aquonauta (marinci) 10 Scientiste (naučnika) i 10 Tehnicaus (tehničara). Oni za početak čine celokupnu posadu vaše baze. Varujte ih, to je nedovoljno.

Opreme, oruzje

O opremi nema mnogo da se priča. Sve je jasno opisano funkcija svakog oružja, oruđa. Pažljivim čitanjem osobina opreme, utvrdićete koja je najbolja za šta. Pazite, ujte mi malo prijatno kada biste gradi od vanzemaljaca, a naoružani ste oružjem koje funkcioniše samo pod vodom.

[illegible] vam da u igri ne zastupljene oblike podmornica. [illegible] ensivne bliskoj podršci. Sve podmornice [illegible] na početku raspoložive su nakon [illegible] sa tehnologijama [illegible] BARRACUDA, oličenja presretačka podmornica će brzo dokrelijiva vasa glavna udarna snaga. TRITON transportna podmornica ima će brzinu [illegible] ve kog kapaciteta nosi vaše marince u bitke. Posle dužeg igranja, uspeće da dobijete nove modele podmornica, mnogo moćnije i brže koje će brzo rušiti svaku neprijateljsku podmornicu. Tenkovi, o njima nema mnogo da se priča. Na početku će pružiti kvalitetnu podršku vašim marincima a posle dolaze mnogo moćniji tenkovi koji će često imati presudnu ulogu u vašim bitkama.

Posada

Naučnici, kao što samo ime govori, su zaduženi za razvoj novih tehnologija, oružja i opreme. Pokušajte da ih regrutujete što više, jer su oni jedan od ključeva za brz uspeh. Što više naučnika imate to će istraživanja brže napredovati. Tehničari se bave izgradnjom vozila, opreme itd. ali za početak nisu izrazito važni. U svakom slučaju trudite se da ih imate dovoljno za brzu izgradnju u slučaju potrebe. Ključ uspeha, uz naučnike, čine marinci. Na žalost, svi vaši marinci su početnici a vremenom će, u zavisnosti od uspeha u misijama, dobijati činove i razvijati svoje sposobnosti. Zato je vrlo važno pojedinačno ucestvovanje svih marinaca u bitkama. Čuvajte ih, jer zaista je nezgodno kada vanzemaljci ubiju marinca koji je prošao 30-40 bitaka, i dobio visoki čin, a na njegovo mesto dođe mlađi i neskusan vojnik.

O igri

Ko je igrao UFO, nece imati problema sa igranjem XCOM-a. Za one koji se prvi put srecu sa ovim tipom igre: početak će sigurno biti teži. Osnovno je da bazu postavite na mesto gde će pokriti što veću površinu okeana. Kupite što više naučnika, i odmah se fokusirajte na razvoj oružja koja će biti efikasna pod vodom, i na zemlji. Obarajte što više neprijateljskih podmornica, jer svaka oborena podmornica znači mogućnost da uhapsite neko vanzemaljca, da mi ukradete oružje i opremu. Obavezno sagradite Alien Containment, jer će svaki zarobljeni vanzemaljac moći preživeti isključivo u toj građevini. Istraživanjem vanzemaljaca doći ćete do VAŽNIH otkrića koja će vam pomoći u daljoj borbi.

Poređenje

U odnosu na prethodnika XCOM se nije mnogo promenio bar što se tiče grafike i zvuka. Grafika je bolja, tek za par njansi. No, to i nije važno. Važno je da je XCOM mnogo teži od UFO-a. Veoma je težak. Svaki čas morate da snimate poziciju, ako želite da na kraju izađete kao pobednik.

Na kraju, kao glavni zaključak, ostaje samo da se kaže da Microprose ne je omanuo. Svima kojima se svideo UFO, XCOM će se svideti još više. Ostaje vam samo da po drugi put pokažete ljigavim vanzemaljcima da se se nama zemljanima ne treba igrat.

V.A.

PRO et CONTRA



Izdavač:	MICROPROSE
Žanr:	Strategija
Min. hardver:	386DX/40, 4 Mb
HD instal:	DA
Verzija:	/

Skoro sve je savršeno. Sve što je bilo dobro u prvom delu, sada je još bolje.

Jedina zamerka se može uputiti težini igre, ja je "fenomenomenalno teška".

Grafika:	80%
Zvuk:	97%
Igrivost:	75%
Atmosfera:	100%

90%



Posle **Picture Perfect Golf**a bolji će biti samo onaj urađen u 'Virtual Reality' tehnici. Firma **Empire Interactive** je stigla na korak od toga.

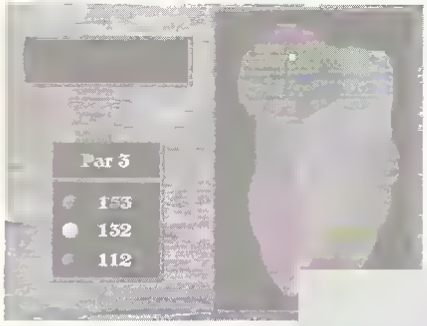
Istina to je "korak od 7 milja" ali s obzirom na napredak kompjuterske tehnologije rastojanje će uskoro biti savladano.

Postoje dve verzije igre **Picture Perfect Golf**. Prva se nalazi na jednom CD u, a druga "Limited Edition" sadrži dva CD a. Ljubaznošću zaposlenih u **Empire Interactive**-u dobili smo verziju na dva CD-a i premijerno je predstavljamo jugoslovenskom tržištu.



Picture Perfect Golf (u daljem tekstu **PPG**) zahteva minimalno 386 PC kompatibilan računar, CD-ROM drajv, 5Mb prostora na hard-disku, 2Mb memorije, VGA grafičku karticu i Sound Blaster kompatibilnu zvučnu karticu. Brzina je sasvim zadovoljavajuća i na 386 računarima.

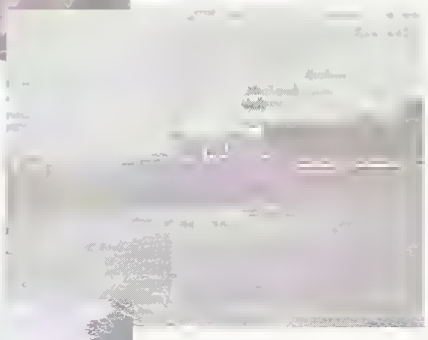
PPG je izuzetno jednostavna igra. Nema komplikovanih menija. Opcije na glavnom ekranu su standardne. Gledanje rezultata, razne statistika, "practice" (vežbanje) za manje igre itd. Posebno je interesantno 'navikavanje' na daljinu gde imate poseban teren sa zastavicama postavljenim na određenim razmacima. U odnosu na duž na udar-



ca položaj zastavice na ekranu navikavate se na određene vrste štapova

Kreiranje igrača je jednostavno Birate samo ime nivo težine i boju. Potom sledi izbor broja rupa, snage vetra, vrsta terena i igra počinje

Na prvom skrinu je prikazan teren iz ptičje perspektive u bojama koje označavaju

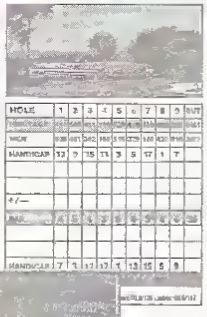




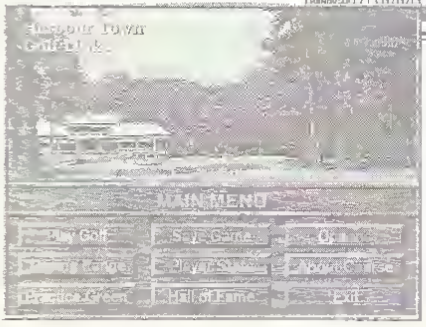
Do sada smo videli mnogo igara sa digitalizovanim slikama, ali ono što PPG čini posebnom je upotreba tih slika. Naime, gde god da loptica padne, sledeca slika vas stavlja tačno u poziciju na kojoj se loptica nalazi Npr, kada loptica padne blizu drveta, sledeca scena vas stavlja pored velikog lepog drveta, sa tačnim uglom gledanja prema zastavici Mnogo puta sam namerno slao loptice na različite krajeve terena, ali uvek me je dočekala slika koja dočarava taj deo terena "Granice" se nalaze kod drveca, tako da ne možete poslati lopticu u šumu i ocekivati da igrate se tog mesta U određenim prilikama moci cete da igrate sa ruba sume ali najcesce ce vas kompjuter vratiti na polaznu poziciju

Da sve ne bi bilo stereotipno, pored drveca postoje i kuce, jezerca, i razni objekti razbacani pored terena (nekoliko puta sam video i 'grabulje' na sred

cava u njegovu vrstu Naravno, vodu i pesak treba izbegavati Glavna zabava je prikaz prve slike SVE slike u PPG-u su digitalizovane, a korišćeni su snimci sa pravih golf terena Rezolucija je 800x600 sto omogucava fantastican kvalitet slike Osecaj je izuzetan. Jedino su loptica zastavica naknadno dodate, ali to se skoro i ne primecuje







terena) Ne postoje promene vremenskih uslova, osim dodatog vetra (to se naravno ne vidi)

U donjem delu ekrana nalaze se svi neophodni podaci za igru Udaljenost od rupe štap kojim udarate (mozete ga menjati po potrebi, ali PPG automatski dodeli najbolji stap), pravac vetra i skala za udarac. Skala je kružna (kao u vecini golfova). Pritisak na miša je pokrece, puštanje označava jačinu udarca, a poslednji pritisak - "felš". Morate se truditi da skala bude što bliže uspravnoj crti prilikom felša.

Muzike nema ali postoje zvučni efekti Na žalost, ne u izobilju Prilikom igranja, prati vas cvrkut ptica, a po izvedenim udarcima često se čuju komentari Oskudnost zvuka za igru ovakvog kvaliteta

Na drugom CD u se nalazi dodatni "nivo" ako ga možemo tako nazvati

Picture Perfect Golf je posebno interesantan sa većim brojem igrača (maksimalno 8) i predstavlja zabavu za svako društvo

C.S.

PRO et CONTRA

Izdavac	EMPIRE INTERACTIVE
Žanr	Sportska
Min hardver	386DX, 2 Mb, CD ROM
HD instal	NE
Verzije	/

Mali hardverski zahtevi, ako se izuzme CD ROM Izuzetno kvalitetna grafika i jednostavnost igranja.

Prilično oskudan zvuk za jednu CD igru, mada se mora priznati da je izuzetnog kvaliteta.

Grafika:	100%
Zvuk:	55%
Igrivost:	90%
Atmosfera:	90%

81%

DragonStone

Istrgnut iz limba i vracen među smrtni svet. Ratnik prošlih vremena ponovo bez mira. Odluka bogova. Pojavio se u šumi. Na sebi je imao odeću, ali nije znao odakle mu. U ruci je držao mač, a nije bio siguran ume li da ga koristi. I nije mogao da se seti ko je, ni kako se zove. U daljini je ugledao krov kolibe i uputio se ka njoj, možda ljudi koji tamo žive mogu da mu odgovore na pitanja.

Pucačina? Nije. Avantura? Ma, nije ni to. Možda je... I? Ne, to sigurno nije. Znam! Arkadna avantura u stilu **Chaos Engine** sa atmosferom FRP-a i delovima "a la **Dizzy**". Da, to bi moglo da bude to. Veoma je teško odrediti žanr **Dragonstone**-a s obzirom na raznolikost same igre.



Njeno izvođenje neodoljivo podseća na **Chaos Engine**. Vašeg junaka vodite iz poluptičije perspektive, hodate terenom koji je takođe sličan **Chaos Engine**-u, tačnije prvom nivou pomenute igre. U **Dragonstone**-u se krećete u osam pravaca... razume se, rešavate probleme da biste prošli dalje, tu je i gomila monstruma koje treba pobiti... zapravo, sve što je potrebno da vas zadrži pred ekranom nekoliko sati dnevno. U stvari, ako bi se malo ozbiljnije pozabavili tematikom igre, shvatili bi da je ona mešavina **Darkmere**-a i **Chaos Engine**-a. I ma koliko to bila bizarna kombinacija, to je njen najbolji opis.

Sve u svemu, vi vodite jednog od četiri brata, velika heroja iz prošlosti, dovedenog iz limba natrag na zemlju, da se suoči sa novom opasnošću koja preti svetu, ili jednom njegovom delu (kliše koji je postao klasika). Sve to ima veze sa vašom braćom, a bogami i sa zmajevima. Namerno vam neću otkriti celu priču, jer na početku igre ne znate ništa o sebi i svom cilju, ali vremenom kroz konverzaciju sa likovima na koje nailazite, sklapate mozaik. I kao što rekoh počinjete u šumi, imate samo mač koji znate, a i treba da koristite, jer od prvog trenutka na vas jure razno-razni monstrumi. Međutim, kako su se programeri trudili da ova igra što više liči na pucačinu, pored seckanja mačem možete da se branite i ispaljivanjem vatrenih lopti. Interesantno je i to što možete da nosite različite predmete sa sobom, da trgujete njima ili jednostavno da ih zadržite za sebe. Pruža vam se mogućnost i da ispitujete teren, što je prilično korisno, naročito kada ne znate šta dalje, mada se to retko dešava.



Na početku svakog nivoa dobijate šifru (u kojoj li su igri to pojavljuje?) što vam omogućava da kad izgubite sve živote, nastavite tamo gde ste stali. Svaki nivo, inače, zagonetka je za sebe, i ne postoje dva koja liče jedan na drugi. Neki nivoi su dugački i predstavljaju sirovo klanje i proboj kroz masu protivnika, dok recimo, postoji nivo u vidu ekrana koji prosto treba da rešite! Prolazićete kroz lavirinte, šume, pećine i preko mora, vozićete se balonom i improvizovanim splavom, spasavaćete sela i narode, menjati tokove reka, i zemlju, sretati veštice i zmajeve, i sve vreme nailaziti na delove misterije da biste na kraju sve saznali i oslobodili svet i sebe od bede.

Nivoi, ma koliko bili različiti, ipak su savršeni delovi celine. Sve vreme se krećete ka jednom cilju, samo su problemi drugačiji. Najlepše u ovoj igri je to što možete da komunicirate sa likovima koje srećete. Na taj način saznajete malo više o sebi, a i svojoj okolini. Pričate sa veštičama, čarobnjakom, seljanima, varvarima, ćak i sa nekim protivnicima, što igri daje posebnu čar.

Programerima ove igre treba odati priznanje što se ona ne svodi na ubijanje protivnika, postoji mnoštvo skrivenih prolaza i zagonetki koje treba otkriti i rešiti. Ponekad nećete pobediti protivnike samo snagom svojih mišića i veštinom korišćenja mača, već ćete biti primorani da ih nadmudrite. Savršen, možda najbolji primer za to je selo kojim vladaju varvari. U njemu ćete imati priliku da rešite jedno ubistvo, potom misteriju dve sestre i konačno da ga oslobodite (ni jedno od ta tri nećete "završiti" mačem). Ovde izbija na površinu pravi karakter avanture u **Dragonstone**-u. Ovaj deo igre se odvija u fazonu "ja tebi - ti meni". Nekom treba ono što vi imate, a za uzvrat dobijate nešto što će vam zatrebati (još jedan kliše, još jedna klasika). Osim misterije ovde se srećete i sa magijom napicima koji vas leče ili vam pomažu, kao i magičnim predmetima. Ali, najvažniji za vas jesu skrolovi.

Skrolove dobijate tokom vašeg puta i oni su na prvi pogled nečitljivi i bezvredni papiri. Međutim, kada dođete na sveto mesto (čitaj krug od kamenih megalita ili **Stounhenge**) stvari se u potpunosti menjaju, tačnije skrolove tada možete da pročitate. Oni su podeljeni u četiri grupe, prema elementima: zemlja, vazduh, vatra, voda. I svaki skrol utiče na svoj element. Pomoću njih ćete biti u stanju da očistite prljavu reku od koje zavisi kralj i narod iz pećina, da izazovete zemljotres i otvorite put za dalje napredovanje, u trenutku kada ste mislili da ste u đorsokaku, ili jednostavno da se teleportujete. U selu na obali, ćak ćete naći na prodavnicu magičnih predmeta.

Što se protivnika tiče, oni se razlikuju od nivoa do nivoa. Od dinosauroidnih guštera i oveca koje vas gađa nekakvim kuglicama, preko stvorenja od blata, do kamenih gromada koje se kotrljaju i



to dokazuje I animacija nije loša, primeticete talasic koji se s vremena na vreme pojavljuju na jezeru, ili par grana koje njiše vetar u šumi Sve u svemu vizuelni efekat je sasvim zadovoljavajući

U samoj igri nema neke posebne muzike koja vas prati dok se borite protiv trolova, ali zato su zvučni efekti izvrsni Kroz šumu vas prati šuštanje vetra koji se provlači kroz krošnju drveca u pecini odzvanja kapljanje vode iz daljine pored reke žubor koji postepeno slabi kada se udaljavate. To je slučaj sa svim efektima

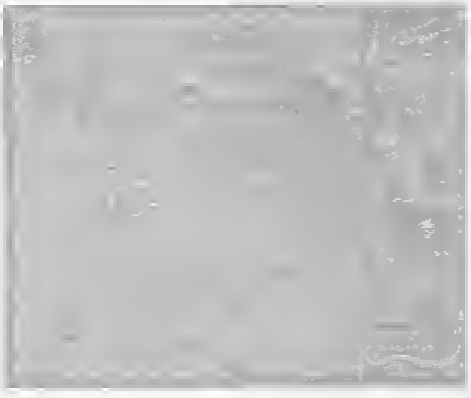
Igra staje na citave četiri diskete, ali moje skromno mišljenje je da ih zasluzuje Diskete se retko menjaju, uglavnom pri prelasku nivoa, što igru uopšte ne usporava Sve u svemu, igrajte se, i nemojte slučajno da napadnete maga koji traži 10 zlatnika da biste prešli preko mosta

Davno je bio u šumi, a sada je već mnogo toga ostavio iza sebe, uglavnom leševe I naucio je jedno zna da koristi mač! Zmaj, do tada lenjo zavaljen u svom kamenom ležaju, posmatrao je ratnika koji je nedvosmisleno stajao pred njim, i bio spreman za borbu Veliko žuto oko zveri je trepnulo Nije mu svejedno

Vladimir Vodalov

pretvaraju u humanoidne kamene ratnike Kako igra odmiče vi postajete sve jači, a i treba vam snaga Jer cim predjete u novi nivo srecete monstera, mada to ne želite Ako ga savladate iza njega ostaje novac, hrana koja vam povecava energiju ili nešto trece, u svakom slucaju korisno Neki monsteri su jači, neki slabiji, a na mnogim nivoima iznenadice vas jedan veci i opasniji od ostalih I njega treba sredit da bi ste nastavili dalje

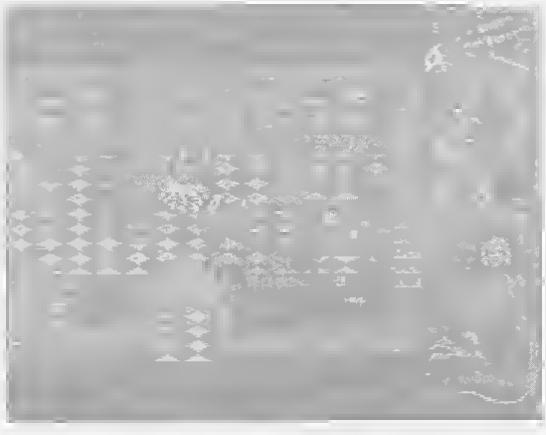
Sve ovo igri daje poseban karakter i vrednost, tako da ne smete dozvoliti sebi da je propustite



Na žalost, i za razliku od **Chaos Engine-a**, u **Dragonstone-u** ne mogu da ucestvuju dva igraca. Iako se igra džojstikom, jedno bih zamerio Rukovanje macem je veoma nezgodno rešeno bar dok se ne naviknete, jer kada pritisnete pucanje ništa se ne dešava, tek kada ga pustite – udararac je izveden Ovo znatno smanjuje brzinu od koje vam često zavisi život.

Ipak to ne smeta mnogo Atmosfera je izvrsna, a sama igra zarazna. Ako počnete, odustacete verovatno tek kada stignete do kraja Grafika je na visokom nivou, mnoštvo boja i detalja

Dragonstone nije nešto revolucionarno ili genijalno, ali spada u red izuzetno dobrih igara Njena prednost je u tome što je po svemu sudeci osmišljena za igrace razlicitih ukusa Tako **Dragonstone** ima velike izgleda da se dopadne onima koji vole avanture ili FRP igre, kao i onima koji vole arkade i pucacine Igra ni u jednom trenutku nije dosadna, naporna, ili previše teška i zato vas stalno "vuče Ako pak negde zapnete, to ce biti problem vredan izazova, a kada ga resite pojavljuje se drugi još interesantniji, i tako do kraja Možda vam sve ovo zvuci kao opis pasivne ili logičke igre, ali verujte izbicete sebi takve insinuacije iz glave nakon prvih pet minuta provedenih uz **Dragonstone**



PRO et CONTRA

OCS A 4

Izdavac	CORE DESIGN
Zanr	Arkadna avantura
Min hardver	A 500, 1Mb
HD instal	NE
Verzije	/

Izuzetna atmosfera I način na koji igra uvlaci igrača u tok događaja. Težina igre raste baš kako treba

Borba nije baš najsretnije rešena zbog načina na koji se rukuje macem

Grafika:	83%
Zvuk:	79%
Igrivost:	81%
Atmosfera:	93%

84%

CIVIL WAR

Izdavač igre je **Empire Interactive**, softverska kuca poznata po velikom broju kvalitetnih igara, za sve modele racunara **Civil War** se nalazi na CD-u, kao što je i uobičajeno kod novijih igara ovog tipa.

Civil War vas "vodi" u američki građanski rat vođen između armija federacije (sever) i konfederacije (jug), od 1861 do 1865 godine. Federacija, na celu sa Abrahamom Lincolnom, se zalagala za ukidanje ropstva, dok su države konfederacije na čelu sa Davisom Jeffersonom, zavisile od rada robova, pa je njihov strateški interes bio održavanje roboviasništva. Federacija je posedovala vece privredne potencijale od konfederacije, pa je samim tim bila u boljem položaju za vodjenje rata. To je rezultiralo porazom država juga, i nestajanjem roboviasništva na severnoameričkom kontinentu.

Civil War zahteva malo prostora na hard-disku pri instalaciji. Prakticno se cela igra učitava sa CD-a. Jedna od zanimljivih opcija je igra preko modema, ili serijske veze što omogucava da dva igrača, na dva kompjutera, vode rat.

Takođe, unutar same igre je integrisana enciklopedija sa najvažnijim podacima o američkom građanskom ratu, tako da preitražiyanjem možete saznati sve o najvažnijim ličnostima, događajima bitkama, oružju i taktici toga vremena. Sve je veoma lepo ilustrovano, slikama i animacijama. Uz **Civil War** dolaze dve knjige. U prvoj je objašnjenje o igri sa svim najvažnijim detaljima, a druga nas uvodi u taktiku ratovanja tog vremena. Uz to dobijate i mapu koja vam pomaze pri snalazenju. Na srecu, igra je dovoljno jednostavna, tako da se i bez originalnog uputstva može lako igrati. Možete igrati neku od najpoznatijih istorijskih bitaka građanskog rata ili početi kampanju od 1861 godine.

Po odabiru kampanje, čeka vas podesavanje težine igre, koja je sadržana u devet različitih "faktora". Ekranom **Civil War**-a dominira velika mapa sa obeleženim svim vecim gradovima, a zumiranje omogucava i pregled manjih mesta koja na velikoj mapi nisu obeležena. Svaki grad ima resurse kojima možete da raspolazete po želji. Možete da gradite nekoliko vrsta objekata: **Fortifications** (gradite nova utvrđenja i pojačavate postojeca), **Railhead** (železnicke stanice), **Recruitment Center** (omogucava regrutovanje više vojnika u jedinice), **Training Camp** (poveca va kvalitet novih jedinica koje regrutujuete), **Hospital** (ubrzava oporavak i vracanje vojnika u jedinice), **POW Camp** (zatvori za ratne zarobljenike), **Supply Depot** (povećavanjem broja depoa za snabdevanje omogucavate veci i brži dotur sledovanja jedinicama), **Supply Vagons** (povecanjem broja vagona za snabdevanje ubrzavate transport sledovanja). Građenje određenih objekata je uslovljeno podešavanjem nivoa težine. Na najtežem nivou možete graditi sve objekte, dok na lakšim nivoima opada broj građevina o kojima direktno vodite brigu.

U gradovima se, takođe, vrši i regrutacija vojnih jedinica koje su podeljene u četiri celine:

Infantry (pešadijske jedinice, osnova armije). Dele se na **Militia Infantry** (slabo obučeni sa lošim naoružanjem), **Regular Infantry** (mnogo bolje istrenirani, sa boljim naoružanjem), **Sharpshooters** (najbolja obuka, opremljeni najnovijim naoružanjem), **Engineer Units** (konsni u napadu na utvrđenja i pri kretanju lošim terenom) i **Railway Engineers** (graditelji pruga, samo snage severa).

Cavalry (konjica, brzo manevriše, i efikasna u napadu). Deli se na **Militia Cavalry** (klasična konjica, slaba efikasnost), **Regular Cavalry** (bolje obučena i efikasnija), **Militia Mounted Infantry** (mnogo efikasnija, bore se na konjima i "peške") i **Regular Mounted Infantry** (najefikasnija konjička jedinica).

Artillery (artiljerija, vatrena moc armije). **Light Artillery 6lb** (najslabiji i najstariji topovi), **Smoothbore Artillery 12lb** (standardni topovi, najkonšteniji u ratu), **Rifled Artillery** (najnoviji i najbolji topovi, ali i najskupiji) i **Siege Artillery** (teški, najjači topovi, tesko pokretni).

Naval Units (borbeni brodovi). **Naval Units** (normalni drveni brodovi, openšu na moru), **Riverines** (mali rečni brodovi, sa posadom vojnika).





Riverine Ironclads (oklopljeni brodovi, izuzetno snazni samo za reke), Ironclads (kao i prethodni samo mogu ploviti i po moru) i Blockade Runner (brodovi za blokadu luka, samo snage severa)

Početak kampanje vas uvodi na sam početak rata. Na mapi su raspoređene vaše i snage protivnika, a svaka strana ima nekoliko gradova pod svojom kontrolom. Takođe postoje i gradovi koji ne pripadaju ni jednoj od strana i treba ih osvojiti što pre. Vremenom se u gradovima povećavaju resursi tako da možete graditi objekte i regrutovati vojne jedinice. Jedna od najvažnijih stvari u igri je snabdevanje jedinica. Dobro snabdevena jedinica će biti u stanju da se dobro bori i izvršava zadatke. Gradite što više depoa, i vagona za snabdevanje. Takođe, pokušajte da presečete



protivničke linije snabdevanja time što ćete osvojiti gradove koji povezuju važna čvorišta. Jedinice iz unutrašnjosti prebacite na spoljašnje granice, i zaštitite najvažnije ekonomske centre. Sve ostalo je stvar dobre taktike.

Najlepša stvar u igri je borba. Izuzetno je grafički rešena. Bojno polje je prikazano sa svim karakteristikama terena, drvećem, brdima, rekama itd. U zavisnosti od vrste terena, vaše i protivničke jedinice će biti hendikepirane, ili u prednosti. Mapu možete zumirati u pet različitih nivoa. Na maksimalnom nivou uvećanja vidite jedinice kao animirane likove, što doprinosi atmosferi igre. Imate veliku slobodu upravljanja trupama, kojima komandujete preko jedanaest različitih ikona. Jedinice morate voditi vrlo pažljivo. Pešadija se koristi u frontalnoj ili rovovskoj borbi, ali nemojte sa 1000 vojnika napasti protivničkih 2000, jer se može desiti da doživite fijasko i izgubite skoro kompletnu jedinicu. Što se konjice tiče, najbolje se koristi u brzim napadima na neprijatelja, koji je već razbijen i demoralisan. Pazite, ako sa malo konjanika napadnete razbijenu protivničku armiju koja broji mnogo više vojnika, konjanici će biti uništeni.

Artiljerijom pokušajte da uzdrmate protivničke redove na daljini, a bilo bi dobro da u okviru svake divizije imate i jednu artiljerijsku brigadu, koja će pružati vatrenu podršku pešadijskim i konjičkim jedinicama.

Brodovi se bore sami kada se sretnu, a ishod bitke zavisi od jačine brodova. Rečni skvadroni mogu napasti i osvojiti protivnički grad koji je pored njih, što je dobro za osvajanje gradova u neprijateljskoj pozadini.

Važno je uspostaviti ravnotežu u odnosu pešadije, artiljerije i konjice unutar brigada. Vrlo je bitno da unutar svake pešadijske brigade bude barem jedna artiljerijska jedinica, jer artiljerija često donosi odlučujuću prednost u borbi. Takođe možete kombinovati nekoliko pešadijskih i artiljerijskih jedinica unutar brigade. Takve brigade imaju veliku vatrenu moć, ali u sukobu sa pešadijskom brigadom mogu izvući "deblji kraj". Konjicu obično stavljate samostalno, i koristite je kao brze i efikasne manevarske jedinice. Vremenom ćete uspostaviti svoja pravila i odnose snaga u jedinicama, a u odnosu na to ćete planirati taktiku.

Civil War će vam pružiti mnogo zadovoljstva u igranju, i svim ljubiteljim strategija je iskreno preporučujem.

V.A.

PRO et CONTRA

Izdavač	EMPIRE INTERACTIVE
Žanr	Strategija
Min hardver	486DX2,4 Mb, CD ROM
HD instal	NE
Verzije	/

Ova igra je veoma blizu tako željene definicije "savršena strategija". Svako bi trebao da je proba.

Ponekad se javi mali bag koji se ogleda u samovoljnosti" jedinica.

Grafika:	97%
Zvuk:	95%
Igrivost:	95%
Atmosfera:	100%

97%

EYE OF THE BEHOLDER 3



Prateći staru holivudsku tradiciju nastavljanja svega i svačega, a pogotovo filmova i kompjuterskih igara, programeri drvoseče (**Strategic Simulations**) napravili su i treći nastavak FRP **Eye of the Beholder** legende. To kako sam otkrio da su programeri ove igre u stvari drvoseče neka ostane mala tajna. Ono što je izdvajalo prvi i drugi njen deo, od hrpe sličnih igara, zadržano je i sada. Naime, sve tri igre su rađene po **AD&D** (Advanced Dungeons&Dragons) FRP sistemu. To praktično znači da bi vam uz ovakvu avanturu trebale i dve-tri knjige sa pravilima dotičnog sistema (daleko je zapad). No, verujem da cete je, što uz pomoc ovog teksta, što uz urođenu snalažljivost i inteligenciju, brzo "ukliviti". Priča teče otprilike ovako ...

U dalekoj prošlosti vilenjaci (eng. Elves), kao narod sa izraženim osecajem za umetnost, napravili su predivno naselje zvano **Myth Drannor**. Grad je branila mocna vojska zajedno sa udruženjem magova (čarobnjaka) i vekovima su, zahvaljujuci njima, stanovnici živeli i radili u miru i harmoniji. Da ne bude sve tako lepo, potrudio se jedan od nižih magova iz tog grada. Naime, kako je bio željan moći, počeo je da eksperimentiše sa izvesnim magičnim prstenovima i četiri vitalna elementa (zemlja, vazduh, voda i vatra). Savet **Myth Drannor**-a (kao i uvek) nije bio upoznat sa ovim pokušajima. Sve u svemu, jedne noći kada je pomenuti mag (imenom **Trobriand**) stavio malo manje ovoga i malo više onoga, u njegovoj laboratoriji se dogodio BUM! i otvorio se prolaz između grada i zemlje senki. Posledice ovog nesrećnog događaja bile su višestruke: razoren grad, pobijena mocna vojska i mnogo civilnih (odnosno vilenjačkih) žrtava. Da ne pominjemo da je grad pao u ruke jednog **lich**-a, tj. Vampira maga, koji terorise okolinu. Tu počinje avantura.

Posle uvoda, koji ce vam razjasniti šta u stvari treba da uradite, naci cete se u glavnom "jelovniku". Desert i piće, tj. standardne opcije tipa **Abandon game** cemo preskočiti, da bi se odmah našli u delu za pravljenje likova. Elem, predjelo se zove **Gather A New Party** i na početku je prilično teško svarljivo. Prvo birate rasu lika, zatim zanimanje, karakter i njegove osobine. Rasa generalno odreduje lik, prvo, ograniceni je izbor zanimanja (npr. patuljci ne mogu da budu magovi, ali su zato odlicni borci). Drugo, rasa daje bonuse za neke fizičke osobine (npr. patuljak ima jaču telesnu gradu od vilenjaka). Pazite! gde priroda na jednom mestu doda, na drugom oduzme. Svaki bonus ima i svoju negativnu stranu. Zanimanja su sledeca:

1 **Fighter** - klasičan ratnik. Vazne osobine su mu snaga i konstitucija. Skoro obavezan deo svake grupe on je taj (ili ta) što "klade valja". Ratnika je najteže ubiti, tj. on ima najbolje "zdravlje" (hit poeni).

2. **Ranger** - ratnik koji je 'povezan' sa prirodom. Zna da prati tragove, lovi, snalazi se u divljini i sl. Inteligentniji je od **Fighter**-a.

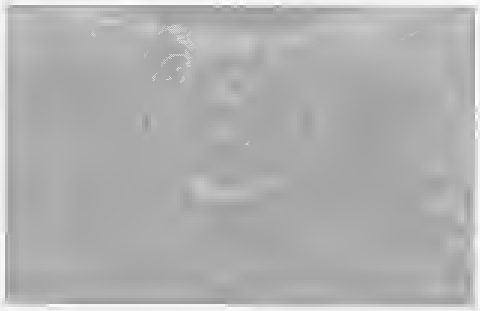
3 **Palladin** - sveti ratnik. Karakter mu je obavezno "lawfull good" - to znači da je dobrica u svakom pogledu, čak će i život dati za drugog. Poseduje neke moci sveštenika (npr. moze da leči druge likove).

4 **Thief** - lopov. Dobar je u obijanju brava, skrivanju u mraku i ostalim lopovskim specijalitetima. Bez njega ne mozete da završite igru. Najvažnija osobina lopova je spretnost.

5 **Cleric** - sveštenik. Poseduje moći koje dobija od svog boga, tj. može da baca neke čini". One uglavnom služe za lecenje i zaštitu, ali postoji i nekoliko napadačkih. Sveštenik može da koristi samo tupa oružja. Magije baca kroz krst, koji je simbol njegove moci.

6 **Mag** - carobnjak, specijalista je za magije. Upotrebljava samo daljinska oružja. Nosi knjigu iz koje "štreba" magije. Primarna osobina mu je inteligencija. Ima malo hit poena.

Postoje i dual klase tj. kombinacije nekih zanimanja (npr. **mag/cleric** ili čak **fighter/mag/cleric**). Lik koji kombinuje zanimanja daleko teze napreduje u svojim sposobnostima i nailazi na različita ograničenja. Kada ste završili izbor zanimanja, dolazite do karaktera lika. Njega čine dve osobine. Prva označava odnos lika prema zakonima, i može da bude **lawfull** ("pun zakona", onaj koji poštuje zakone) **neutral** ili **chaotic**. Druga rec označava odnos prema zlu i dobru. Izbori su **good, evil, neutral**. Ovo je skoro sasvim nevažno za samu igru. Posle karaktera, na redu su fizičke osobine lika. Ima ih šest, i to snaga, konstitucija, inteligencija, mudrost, spretnost i karizma. Sve osobine se mogu povecati do maksimuma, pa to i uradite (**modify** dugme). Tako povecajte i hit poene, tj. zdravlje karaktera. Sad vam još samo ostaje da izaberete svoju sliku, upišete ime i kliknete na **O.K.**





Konacno, sama igra. Ekran je podeljen na tri dela. U levom gornjem uglu je prozor koji prikazuje vaš 'pogled na svet'. Desni deo ekrana je rezervisan za likove, a levi donji za kompas i



komanda na comeranje. Vazna napomena: igre se ne moze igrati bez 100% *Windows* kompatibilnog misa. Ako mouse nikako neće da predje preko polovine ekrana, odmah izbrišite igru, ili nabavite neki bolji drajver (i **GMouse** može da posluži)

U početku možete da vodite samo četiri karaktera, a do kraja igre maksimalno sest. Družinu popunjavate mladim, hrabrim i sposobnim avanturistima koji su u **Myth Drannor**-u uglavnom zato što ne mogu da budu nigde druge, ili iz "herojskih" razloga.

U toku igre nailazicete na mali milion stvarčica: oružja, ogrlica, medaljona, štapova, skrolova, kostiju, napitaka, oklopa i najbizarnijih stvari koje možete da zamislite. Vec na polovini igre bicete u ozbiljnoj dilemi šta da zadrzite kod sebe jer ćevaši likovi biti preopterećeni. To je jedna od razlika u odnosu na prethodne delove ove igre. Druga je nova komanda – **all attack**. Oznacite likove sa kojima ho cete da udarite i kliknite na opciju o kojoj je reč.

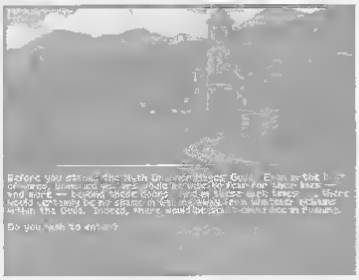


Grafika je ostala kao i u prethodnim delovima, čak je i pozadina u hramu na početku igre ista kao u **Darkmoon**-u. Što se tiče opcije **camp**, koja je u prvom i drugom delu odbijala da radi u pojedinim okruženjima - sada je još gora. To znači da postoji malo mesta u igri gde možete na miru da odspavate i da se zalečite. Zato budite pažljivi! Često snimajte poziciju, eksperimentišite sa tri ili četiri različite grupe dok ne vidite šta daje najbolje rezultate. Ako se negde zaglavite, imajte na umu da postoje tajni prolazi i iluzionarni zidovi. Korisna (ali i naporna) stvar je crtanje mape, čak i u šumi.

Čudovišta koja vas napadaju su veoma snažna. Sva su opasna na svoj način. Poslovica "upoznaj svog neprijatelja" važi i ovde. Kada shvatite na koji način vas neko čudovište ošteccuje, naci cete i način da mu se oduprete. Imajte na umu da magije nisu svemocne i da ne traju beskonačno. Nekoliko životinjki koje ćete sresti imaju spell imunitet (ali naravno, ne od svih magija).

Vaši likovi će ginuti tokom avanture, zato čuvajte svog sveštenika koji može da ih vrati iz mrtvih, jer ako on zagine sve propada. Nažalost, ne mogu svi likovi da se dignu iz mrtvih: vilenjaci brlo kog zanimanja umiru "zaistinski". U AD&D sistemu postoji jedna magija koja i njih može da oživi, zove se **resurection**. Ja je nisam sreo u igri ali to ne znači da ne postoji. Ako budete dovoljno srecni i pametni a iznad svega lukavi pa nadjete nesto slicno: znajte da svako bacanje ove magije košta lik koji ju je bacio 5 godina života. To nije nikakav problem za vilenjake (koji su i ovako besmrtni, zahvalimo g. Tolkinu) i patuljke (koji žive dugo), ali za ljude i polu-vilenjake je krucno. Izbor je na vama.

Umalo da zaboravim jednu od kljucnih stvari u igri (ne, nisu kljucevi). To su zagonetke. Dakle, ko je igrao prethodne delove, zna koliko muka je bilo sa pitalicama, mutnim tragovima, upozorenjima i natpisima na tablama i zidovima. Novim igračima preporučujem da nadju nekog ko ce im pojasniti ovaj problem, cisto da znaju šta ih ocekuje. Poruke teba tumačiti na jedan od sledeca tri načina, ili još bolje na sva tri, pa sta upali. Prvo - "bukvalno". Uradite tačno ono što se od vas traži (ovo je najlakše). Ako to ne proće, probajte da protumacite poruku na drugi način. Engleski je stvoren za ovakve stvari, jer u njemu nema padeža, a ni rod se u nekim rečenicama ne prepoznaje. Zato razmislite. Možda se poruka ne odnosi na vas, nego na nešto oko vas. Trece je da se uhvatite za kljucnu reč i pokušate sve u vezi sa njom. Zvuči glupo, ali meni je mnogo puta baš to pomoglo. Ako i to ne uspe, upotrebite **brute force**. Hoću da kažem da uvek možete da isprobate sve opcije koje su u tom trenutku na raspolaganju. To je oružje očajnika, ali je oružje. Jeste da traje neko vreme, ali bože mili. Niko nije savršen (najduže nedelju dana intenzivog igranja. Sitnica, zar ne?).



Sve u svemu, najbolja FRP igra u svom trećem delu ostaje najbolja FRP igra. Bez obzira na konkurenciju igara tipa **Ishar**, koje su više avanture nego prave **Fantasy Role Playing**. Skoro sam siguran da cu uskoro igrati Eye Of The Beholder IV.

Časnji Daniel

PRO et CONTRA

PC 4

Izdavač	SSI
Žanr	FRP
Min hardver	386DX, 2 Mb
HD instal	DA
Verzije	/

Atmosfera je izuzetna. Eye Of The Beholder 3 je Eye Of The Beholder

Sam izgled igre bi ipak trebalo da prati današnje standarde

Grafika:	71%
Zvuk:	75%
Igrivost:	82%
Atmosfera:	100%

82%



Dune II je do sada najbolja uslovno rečeno svemirska strategija Najbolja ce verovatno i ostati, što zbog zvučnih efekata, što zbog odlične grafike No, K240 ce (a verovatno vec i jeste), sasvim sigurno bar za neko vreme, ugroziti njenu slavu



Radi se zapravo o tome, da je **GREMLIN**, konacno izbacio na trziste nešto sto je zapravo nastavak legendarne strategije - **Utopia**

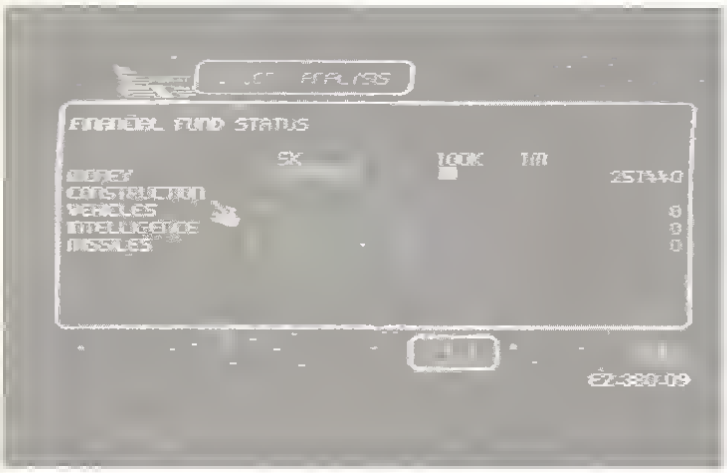
Za pocetak treba napomenuti da **K240** ni malo ne liči na svog prethodnika U sustini, moglo bi se reci da su ovde stvari mnogo bolje sredene bar po pitanju ikona Jeste da ih je mnogo ali su lepo rasporede ne Naime na glavnom ekranu, na kojem gradite, nema ni jedne jedine ikonice U donjem desnom uglu se nalazi samo sitka objekta koji ste odabrali i vasi ukupni fondovi koji polako ali sigurno rastu Pritisnite desno dugme misa i pojavice se prozor sa ikonama Naravno, svaka opcija ima nekoliko podopcija a skoro svaka podopcija opet nekoliko podopcija Možda vam se čini zamršeno (u pocetku i jeste) ali ikone su prilicno jasne tako da cete brzo shvatiti (pola sata igranja najvise) čemu šta služi, i šta se gde podešava.

Utopia je za mene uvek bila veoma blizu savršenstva, ipak jedna stvar mi se bas nije svi dala. To je bio cilj igre. Uslovi za ostvarivanje utopije u igri (quality of life 100%) prilicno su nejasni Ono sto radite skoro nikada nije dovoljno dobro Ako imate malo fabrika, mnogo je nezaposlenih Ako imate mnogo fabrika nemate dovoljno radne snage, itd Redovno mi se desavalo da "sravnim" protivnicku kolonuju sa zemljom, ali ni nedelju dana posle toga (u realnom vremenu) nisam uspeo da podignem Q O L. iznad nekih 70% Složicete se da je to u mnogome kvarilo ukupan utisak o igri Shvatili su to i programeri, pa su u **K240** popravili stvar Ovaj put cilj je mnogo jasniji To je, naravno, totalno uništenje neprijatelja u sektoru Ali nije to bas tako lako

Glavni 'zaplet' igre se vrti oko sektora **K240** Taj sektor svemira prepun je asteroidnih polja, koja su verovatno ili ne, krcata asteroidima koji su, opet, bogati rudama i mineralima. To naravno, privlaci pažnju imperije (pre je valjda bila federacija) i stvar preuzima **Tetracorp**, kompanija koja se bavi kolonizacijom asteroida i kopanjem tamo pristunih ruda No da stvari ne bi bile tako jednostavne, za isti sektor je zainteresovano i šest tudinskih frakcija dve skoro potpuno bezopasne, dve protiv kojih se treba potruditi, i dve koje su na znatno višem intelektualnom i tehnološkom nivou Vas je u sektor **K240** poslao **Tetracorp** i imperijalna vlada da eliminisete jednu po jednu frakciju.

Na pocetku svakog scenarija dobicete transporter, asteroid – na kojem je vec izgrađen **C.P.U. - Central Processing Unit** (zvuči poznato) i skromnu sumu novca Kada novac rasporedite po fondovima (**construction, vehicles missiles** i **inteligence**) možete da pocnete Na raspolaganju vam je veliki broj objekata koje možete da izgradite No na startu su vam neophodne sledece stvari **decontamination** filter (smanjuje radijaciju 1 kom je dovoljan) **hydroponics** (proizvodi hranu, 1 kom), **hydration plant** (proizvodi vodu, 1 kom), **life support** (proizvodi vazduh, 1 kom), **medical centre** (bolnica 1 kom) **solar generator** (proizvodi energiju nekoliko kom), **secunty centre** ("proizvodi" red i mir 1 kom) **enviroment control** (skladisti vazduh, hranu i vodu za slučaj nestašice, 1 kom) **resiblock** (zgrade za stanovanje, 2 kom) Ovo je proverena kombinacija, i moj savet je da isto uradite pri kolonizaciji svakog novog asteroida, redom Kasnije, kako vaša kolonija raste tako ce i njene potrebe rasti, pa cete morati da gradite još **hydroponics**-a, **hydration plant** ova, itd Ali samo polako i staloženo Kada izgradite postrojenja koja su neophodna za normalan život u koloniji, možete da razmišljate





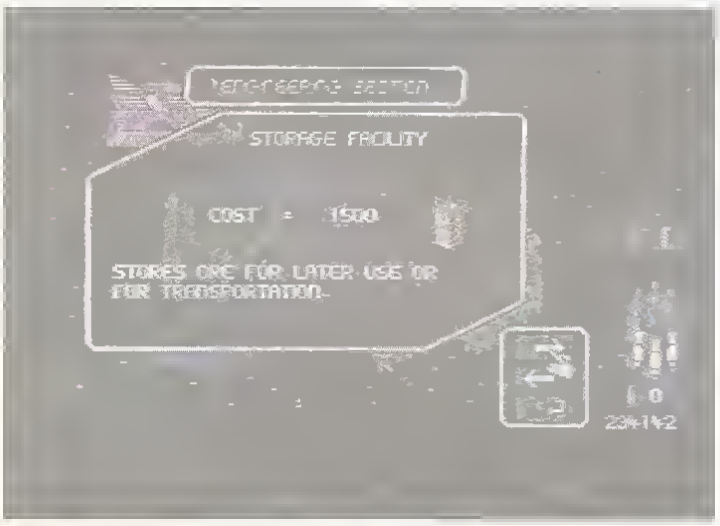
dalje. Izgradite jedan **command cetre**, par obi cnih i par **deep bore mine-ova**, **construction yard** (za proizvodnju manjih svemirskih brodova) **missile silo** (za proizvodnju raketa) **weapons factory**, i sl. U igri pise čemu koji objekat sluzi, tako da oko toga ne bi trebalo da bude većih problema.

Od svemirskih brodova (koji su jedan od dva sredstva za vođenje borbe) na raspolaganju imate nekoliko lakih i nekoliko teških, ne računajuci transporter. Laki brodovi su **assault fighter**, **combat eagle** i **scout**. Njih gradite u **construction yard**-u a teški brodovi su **terminator**, **destructor** i **fleet battleship**. Teške brodove proizvodite samo u orbitalnim stanicama, koje opet pravite pomoću **command centre**-a, a možete da imate po jednu oko svakog asteroida.

Drugi način da se borite protiv mrskog vam protivnika jesu balistički projektili. Njih, kao što rekoh, izradujete u **missile silo**-ima, ima ih mnogo tipova. Svaki tip 'radi' nešto drugo, a to nema potrebe da opisujem jer je objašnjeno u igri. Vremenom cete sami sklopiti kombinaciju koja vam najviše odgovara (nema bolje od jednog **mega-blast**-a). Projektili su vam na raspolaganju samo u napadu na neprijateljski asteroid, ali ne i protiv neprijateljske flote.

Za odbranu postoji više sredstava. Stari utopisti setice se da su imali dve vrste topova (**laser** i **plasma turret**). Sada, pored njih postoji i **photon turret**. Osim topova, tu je i **anti missile pod** koji, kako samo ime kaze, sluzi za odbranu od balističkih projektila. Osim aktivnog načina odbrane postoji i pasivan. To je recimo **building armour** (povecava otpornost zgrada) ili **screen generator** (videti u filmu **Dina**). Potonji troši mnogo energije, ali je mnogo efikasniji.

Na početku nemate planove za izgradnju svih objekata, brodova, opreme za brodove i još nekih zanimljivosti, kao što je recimo building armour.



No, ovde necete ni morati da gradite laboratorije, u kojima bi biste zapošljavali naucnike. Ko zna poste koliko vremena bi oni uspeli da izmisle nešto novo. Ne, to je primitivno. Ovde lepo i civilizovano, preko terminala uspostavite kontakt sa kompanijom **Sci-tech**, prelistate katalog u kome su planovi sa objašnjenjima i cenama, narucite šta vam treba, i planovi stižu sledecim imperijalnim transportom. Ono što bi trebalo prvo da kupite su **power amplifier 2nd generation mines** i **deep bore mines**, **solar matrix** i **asteroid engines**.

Pavle Vukadinovic

PRO et CONTRA

OCS A 3

Izdavač	GREMLIN
Žanr	Simulacija stvaranja
Min. hardver	A 500, 1Mb CHIP
HD instal.	DA
Verzije	/

Ispravljena je najveca mana igre UTOPIA, jer ovde clij nije savršeno društvo vec poraz neprijatelja.

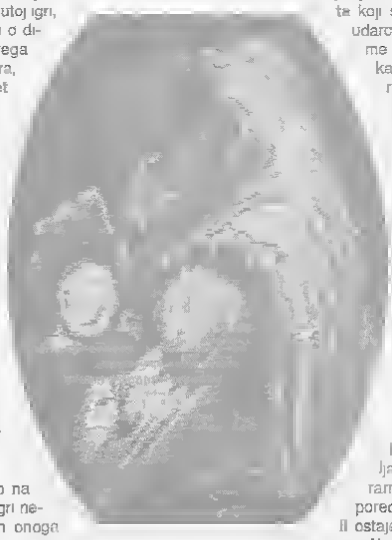
Grafika i zvuk zaista nisu na nivou Amige.

Grafika:	56%
Zvuk:	46%
Igrivost:	90%
Atmosfera:	70%

65%



Na pocetku beše igra Zvala se, i zove se **Street Fighter II** Bila je, i jeste dobra igra. U stvari bila je toliko dobra, a samim tim i popularna, da je po njoj snimljen film Dodu se, malo je bezveze da film u startu bude drugi deo prvog dela, koji ne postoji, ali šta je tu je S obzirom da je napravljen na osnovu igre **Street Fighter II** i film je dobio naziv **Street Fighter II** No, ovaj tekst ne govori ni o pomenutoj igri, ni o filmu On govori o direktnoj posledici svega toga, a to je nova igra, imenom **Super Street Fighter II**



Super Street Fighter II (u daljem tekstu **SSF2**) se poput svog predhodnika, prvo pojavio na konzoli, pa tek onda na kompjuteru Imena koja stoje iza igre su **U.S. Gold CAPCOM** i **Freestyle** Nekima ovo ne znači mnogo, ali ljudi su se trudili, pa je red da ih bar spomenemo

Odmah prelazimo na stvar U principu, u igri nema ništa novo, osim onoga što je novo A prva osnovna i najznačajnija novina u igri ovog tipa su novi likovi U filmu se pojavljuju svi likovi iz igre, ali glavnih likova iz filma u igri nema. Zato je napravljen **SSF2** u kojem, pored starih likova (uključujući i **Balroga, Vegu, Sagata** i **Bizona**), možete da birate i jedan od četiri nova. To su **Dee Jay, Cammy, T. Hawk** i **Feilong** Ako ste pogledali film, koji vam iskreno rečeno uopšte ne preporučujem, znate ko su novi likovi A ako niste, onda ga ili pogledajte, ili nabavite igru, pa upoznajte nove aktere Osim njih, tu su i novi potezi, i magije Programeri su ovog puta više paznje posvetili brzini kretanja i udaranja. To na primer, znači da je **Cammy** brža od **Honde**, a **Feilong** od skoro svih ostalih, itd. Brzinu udaranja najbolje možete da vidite kod Sagata koji svojim hitrim i efikasnim udarcima nogu za kratko vreme prizemi bilo kog protivnika Takođe, bonus poene možete da dobijete na više od dva načina. Pre ste ih dobijali samo za preostalu energiju i vreme, a sada ih dobijate ako zadate prvi udarac u rundi, zadate odjednom dva, tri, četiri ili više udaraca i sl Šta još da kažem Na raspolaganju vam stoji oko trideset do četrdeset poteza po liku, plus magije i specijalni udarci Likova ima 16, pa sad vi vidite

Posto je **Mortal Kombat II** do sada najbolja igra u ovoj kategoriji, moram da napravim grubo poređenje Prvo i osnovno **MK II** ostaje neprikosnoven po pitanju grafike i animacije Ipak se obican nacrtani **Vega**, kolikogod šaren, ne može porediti sa odlično digitalizovanim **Kung Laom, Barakom**, ili nekim drugim i **FINISH HIM**, stavlja **MK II** ispred **SSF2** Nema **Fatality** poteza, nema ni **Babality** poteza, a bogami nema ni **Friendship** poteza Steta. Pored toliko igrača željnih krvi, pokidanih udova, otkinutih glava, polu-pojedenih protivnika, itd Programeri su mogli da imaju bar malo obzira. Trece su zvucni efekti iosiji u **SSF2** A četvrta i poslednja bitna tacka je broj disketa Na zalost, ili na srecu mozda i na ovom polju **MK II** tuce **SSF2** Na kraju krajeva, on ipak staje na cetiri, a **SSF2** na pet disketa Ako ste vlasnik A1200 b ce vam potrebno cak sedam disketa No opet sigurno ce se naci neko ko više voli nacrtane nego digitalizovane likove. Pa verovatno i neko ko ne voli litre krvi da mu se slivaju po ekranu Možemo da zaključimo **Super Street Fighter II** ima sanse za drugo mesto, bar neko vreme

Pavle Vukadinovic

PRO et CONTRA

OCS AA 5

Izdavač	U S GOLD
Zanr	Borilacka
Min hardver	A 500, 1Mb CHIP
HD instal	NE
Verzije	AGA, PC, S, N

Povecan broj likova i omoguceno je igraču da izabere bilo koji lik.

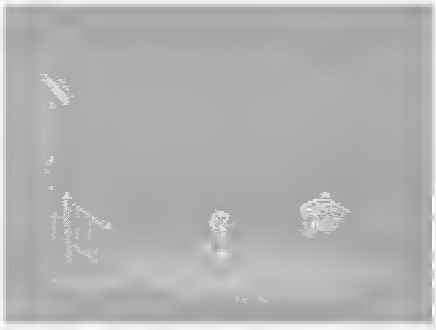
Likovi su smanjeni i mutni, bar u verziji za A500 Moglo bi se reći da je igra dobra koliko i film

Grafika:	80%
Zvuk:	76%
Igrivost:	76%
Atmosfera:	50%

70%



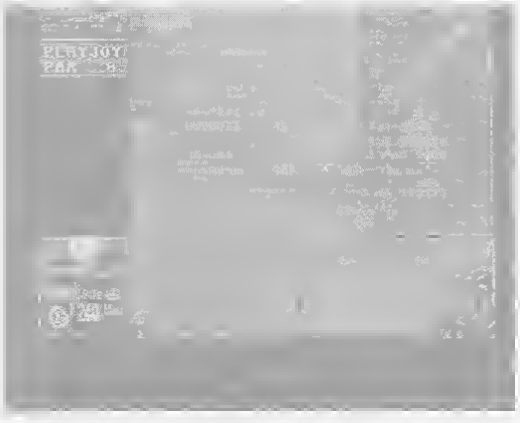
Ovo je jos jedna od igara najavljenih pre sest meseci, no vredelo je ekati. Sensible Software e firma koja e zgradila svoj imidz drzeci se iste vrste likova. U **Sensible Soccer** u **Cannon Fodder**-u i sad u **Sensible Golf**-u likovi su bukvalno "minijaturni", ali to ne ometa igranje.



Sensible Golf dolazi na dve diskete, i kao po tradiciji, nemoguce je instalirati ga na hard disk, što je za kritiku. Sama igra se ucitava par minuta. Medutim, kada se ucita, sve se odvija mnogo brze.

U glavnom meniju imate uobicajene opcije za muziku, snimanje pozicije formatiranje diskete. Maksimalan broj igrača je cetiri. Za pohvalu je mnostvo dostupnih scenarija.

Pogled na teren i igrača je iz poluptičije perspektive, za razliku od golfova koje smo do sada imali prilike da igramo. Tereni su vecinom vodeni, peščani i ostale neprohodne površine. Preporucujemo prvo vezbajte (**PRACTICE**) jer, imacete dosta problema sa udaranjem i promašivanjem u početku.



Nacin igranja je jednostavan. Dugim pritiskom na pucanje dobijate mapu celog terena. Mozete da pomerate nišan" i po velikoj mapi, što je izuzetno korisno na vodenim i peskovitim terenima. U levom donjem uglu su informacije o udaljenosti rupe i karakteristikama štapa. Kratkim pucanjem se dobija mali ekran sa kružnom skalom za jacinu i pravac udarca. Prvi pritisak na pucanje pomera pokazivač na skali sledeci - oznacava' jacinu udarca, a treci - "pravac' tj. felš koji ce loptica dobiti. Obratite pažnju! Na grubljim i neprohodnijim površinama imate manju crvenu skalu za felš, tako da morate precizno pritsnuti pucanje, inače ponavljate udarac.

Ako loptica padne među drveca, vodite racuna da je izbacite ponovo na zelenu površinu, jer udarac ne možete da izvedete preko drveca. Ako ipak pokusate, gubite dva poteza (PAR-a).

Igra je brza, grafika i zvuk zadovoljavajuci, pa vam je od srca preporucujemo. Minimalna konfiguracija za startovanje igre je Amiga 500 i 1MB RAM-a.

C.S.

PRO et CONTRA

OCS AGA 2

Izdavac	VIRGIN
Zanr	Sportska
Min hardver	A 500, 1Mb
HD instal	NE
Verzije	/

Igra je stvarno zabavna i obiluje nivoima. Grafika i zvuk su odlicni.

Neki tereni su tezi nego što bi trebalo, sumnjam da na njima zaista ima toliko vode i peska.

Grafika:	90%
Zvuk:	86%
Igrivost:	76%
Atmosfera:	90%

87%

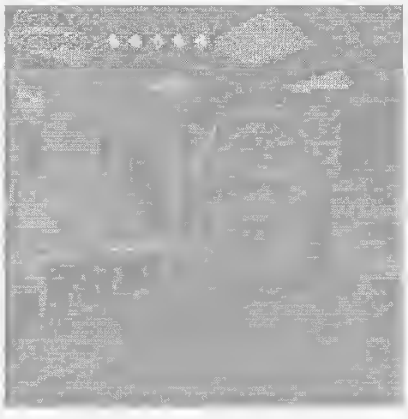


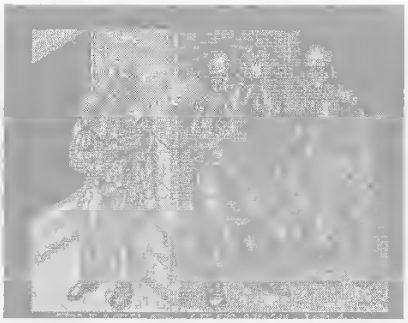
Već dugo postoje sukobi mišljenja oko famoznog pitanja 'Koji računar je bolji, Amiga ili PC?'. Na žalost, izgleda da će rat tek dobiti na intenzitetu

Jedan od najjačih aduta vlasnika PC računara su bila četiri slova, **DOOM**. Godina '94 biće zapamćena po mnogobrojnim pokušajima Amiga programera da naprave igru koja će raditi na sličnom, tzv. **texture-mapping** principu (lepljenje tekstura na objekte). Posle bezbroj demoa te vrste, pojavio se i prvi komercijalni produkt, pod imenom **Gloom**, i delo je programerske kuce **Black Magic**

Na glavom ekranu birate broj igrača, komande, i drugo. **Gloom** možete da igrate sa prijateljem i putem modema. Takode, postoje i opcije: dva igrača u timu, ili jedan protiv drugog.

U **Gloom**-u nema mnogo komandi. Najlakše je igrati uz pomoć tastature, a komande su: kurzorski tasteri za pokretanje, levi AMIGA taster (odmah do SPACE-a) za pucanje, i levi ALT za





"iskoračivanje". Sa ESCAPE tasterom pauzirate igru, i dobijate meni za podešavanje veličine prozora, itd. U glavnom meniju takode podešavate intenzitet "krvavosti". U prevodu, kada ubijete neprijatelja i imate uključen **MESSY** nivo, neprijatelj se raspadne u mnogo delova sa još više krvi

Grafika je "kockasta" u većoj meri nego u DOOM-u, neprijatelja nema mnogo, skrivenih prolaza takode, ali igra je u svakom slučaju vredna pažnje. Dosta stvari je animirano ventilatori, slike na zidovima, itd. Postoji i mogućnost uklidanja plafona i podova što ubrzava igru. Tu je i dosta detalja koji je čine boljom od **Wolfenstein 3D** na primer.

Na kraju, uporedićemo **DOOM** i **Gloom**. Kao prvo, **Gloom** radi na Amigi 1200 sa 2Mb RAM-a. **DOOM** zahteva 386 računar sa 4Mb RAM-a. **Gloom** je neuporedivo brži na Amigi nego **DOOM** na 386-ici. **OOOM** ipak traži 486 računar za ozbiljno igranje. Pod "igranjem" podrazumevam glatko, neskokovito kretanje. Medutim, detalji kod DOOM-a su bolji. Na 486/80MHz računaru npr. možete da igrate na punom ekranu, i tu pomenuti detalji dolaze do izražaja. Kod **Gloom**-a ne postoje takve mogućnosti. **DOOM** ima veci izbor oružja, više neprijatelja, više svega. **Gloom** igrate samo u jednom nivou, nema stepenica i sl. Definitivno, **OOOM** je kvalitetniji, ali **Gloom** dolazi na dve diskete, a **DOOM II** recimo, zauzima 10Mb na hard disku

Treba imati na umu da je **Gloom** prva komercijalna igra tipa **DOOM**, i da tek treba očekivati igre koje se mogu porediti sa njim. Za sada su najavljeni **Fears**, **Alien Breed 3D**, **Speed**. Takode se nadamo da će neko napraviti **DOOM** klon namenjen samo Amigi 4000. Onda ćemo realnije uporedivati.

Bez obzira na sve mane, **Gloom** je izuzetna igra. Igrajte se!

C.S.

PRO et CONTRA

AGA A 2

Izdavač	BLACK MAGIC
Žanr	Pucačina
Min hardver	A 1200
HD instal.	DA
Verzije	/

"Zarazna" je. Zvuk je zadovoljavajući. Možete igrati putem modema (serijskog kabela). Najvažnije, brza je

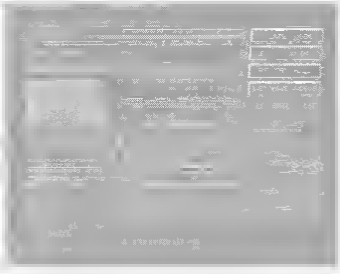
Ugođaj nije kao kod "Doom"-a, ali "Doom" na 386-ici npr. ne pruža nikakav ugođaj (osim ako imate veliku lupu)

Grafika:	66%
Zvuk:	80%
Igrivost:	76%
Atmosfera:	90%

78%



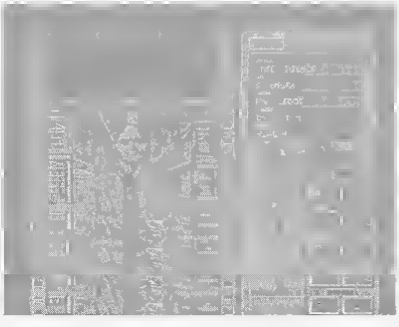
Kreator ove igre je firma "Accolade" (trebalo bi da vam je poznata). Igra se pojavila još 90 godine ali niko nije obratio pažnju na nju. Zašto? Ne znam. Rekao bih da igra nije losa, da je čak sasvim solidna s obzirom na vreme nastanka.



Meni lično, pažnju je privukao njen naziv, a bogami i broj disketa. Ne secam se kada sam poslednji put video avanturu na manje od pet disketa. Lepa vest je da "3rd Courier" zauzima svega dve diskete...a da je zaključujuće dobra igra. Naravno, nemojte da pokušavate da je poredite sa igrama novijeg datuma, kao što su "Beneath The Steel Sky" ili "Universe", jer možete da se razočarate. No, ako budete realni, i prisetite se kako su stvari stajale pre pet godina.

Igra vas vodi u Berlin, sa zidom, hladnim ratom, gvozdenom zavesom, Rusima itd. Evo o čemu se radi: tri kurira prenose tajne planove NATO pakta za nuklearnu odbranu u Brisel. Ali kao i u svim filmovima sa ovakvom tematikom, super tajni planovi za nuklearnu odbranu ne bi to bili, kada ne bi dospeli u pogrešne ruke. Naime, dva kurira nikada nisu ni videla Brisel, ubijeni su, a planovi - nestali. E tada je treći kurir lepo "okrenuo" Vašington, pa potom i Moskvu i rekao da će planove prodati onome ko više plati. Vi, kao agent CIA-e, treba da zaključite šta je cilj igre.

Ovo zapravo nije klasična avantura. Pre bi se moglo reći da je RPG, u kojem igrač ima na raspolaganju sve one opcije na koje može da naiđe u avanturama: take, drop, search, itd. Kada kažem da je u pitanju RPG, prvenstveno mislim na kreiranje lika na početku, način na koji se krećete (pogled u prvom licu), način borbe, i još neke sitnice. Kada smo već kod borbe, ima jedna stvar koja mi se ne dopada. Možda se neko neće složiti sa mnom, ali ja ću je ipak izneti. Razmislimo koliko je realno da na ulici zapadnog Berlina, u ono vreme, ili sada, svejedno, u sred bela dana, jedan prolaznik potegne automat i počne da puca na drugog. Dobro, glavni junak u igri jeste tajni agent, ali zar svakih pola sata? I kad smo već kod toga, ako napadače i saljje protivnička strana, šta se desilo sa onim "tajni"? Ako pred glavnog junaka, na sred prometne ulice, svakih pola sata izleti tip sa Uzijem, Beretom ili nečim još gorim, zašto niko na to ne obraća pažnju? Gde je čuvena Zapadno Nemačka policija?



Ne znam sa kojom igrom bih mogao da uporedim "3rd Courier". Koliko znam, ovo je jedini špijunski RPG na "Amigi". Ne mogu da ga uporedim sa "Codename Iceman", sa "Operation Stealth", a ni sa Covert Action. Jednostavno, igra ne liči ni na jednu dosad viđenu. Da li je to čini originalnom? Hm, možda, ali samo u pogledu izvođenja.

U svakom slučaju, poenta je sledeća. Pred nama je još jedno nepravedno zapostavljeno ostvarenje. Ovim tekstom pokušao sam, da koliko - toliko, ispravim tu nepravdu.

Pavle Vukadinović

PRO et CONTRA

OCS AGA 2

Izdavač	ACCOLADE
Žanr	Avantura
Min. hardver	A 500
HD instal.	NE
Verzije	/

Jedna od retkih igara za koju bi se moglo reći da je originalna. Nova verzija bi bila prava stvar.

Isuviše je teško započeti avanturu (nedostatak originalnog uputstva?)

Grafika:	65%
Zvuk:	33%
Ignvost:	71%
Atmosfera:	60%

57%

BRUTAL PAWS OF FURY

Jos jedna iz serije borilackih igara. Ovog puta ambijent i likovi su izmenjeni u odnosu na **Mortal Kombat** i sl. U glavnim" ulogama su životinjski likovi. Igra dolazi na dve diskete i zahteva Amigu 500 i 1MB RAM-a.



OBSESSION



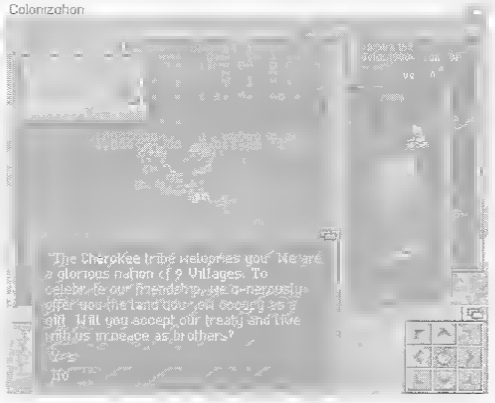
Novi flipер dolazi od strane svedske softverske kuce **Unique Development**. Nalazi se na dve diskete, sadrzi cetiri flipera i izuzetno lepo je uradjen. Podseca na seriju flipera **Pinball Dreams** i **Pinball Fantasies**, što samo ide u prilog igri.

Posle pet godina stigao je nastavak popularne igre **Player Manager**. **Player Manager 2** donosi mnogo novina. Osim menadžerskog dela igre postoji i arkadni. Sama utakmica se moze igrati i gledati iz više uglova. Menadžerski deo igre je mnogo bolji i kompleksniji od **Sensible World Of Soccer**-a. Grafika je dobra. Igra dolazi na tri diskete, i zahteva Amigu 500 sa 1MB RAM-a.



COLONIZATION

Dugo cekani nastavak **Civilization**-a je konacno stigao. **Colonization** dolazi na tri diskete i radi na Amigi 500. Pored odlicne grafike uživacete i u izuzetnoj muzici. Minimalna konfiguracija je Amiga 500 i 1MB RAM-a.



PLAYER MANAGER 2



Pomozite mi!!!

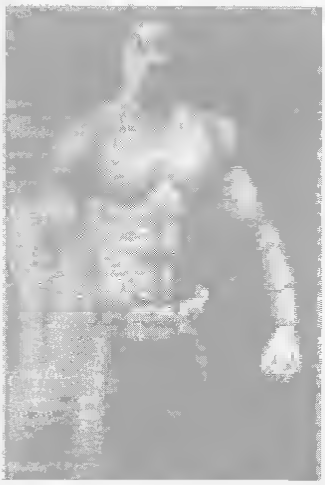
A-TRAIN (A)

U toku igre ukucajte **CHEATERCHEATER-WIMP** za $50,000 000.

JAMES POND II (AGA)

Na naslovnom skrinu, upišite **O S FRIENDLY** Pritisnite M u toku igre da bi prizvali meni

JET STRIKE



01-TDEJONOL 04 VZQRUDOP 07--RPSREBSX 10-HHSFMBQX 02-JHALMROB 05-HTETAPOJ 08-XHYJMVKX 11-HXEXWPWV 03-R2WVUVCP 06-NFYHQTAR 09-XHYJMVKX

ALIEN 3 (A)

U ekranu sa opcijama odaberite **HARD** i **6 CREDITS** Kada u toku igre pritisnete **SPACE** i **N** u isto vrame trebalo bi da pređete na sledeci nivo.

BANSHEE (AGA)

U naslovnom skrinu ili u toku intro-a, ukucajte **FLEV17** i pritisnite **RETURN** Ovo ce vam dati neograniceni broj života Zabave radi mozete u naslovnom skrinu (ili u toku intro-a) ukucati **I AM EXQUISITELY EVIL** i pritisnuti RETURN Ovo ce promeniti imena u high score tabeli, i omoguciti vam da ubijate polarne medvede i ljude U oba slucaja ekran ce bljesnuti ako je sve u redu

RISKY WOODS (A)

Pritisnite neki od sledecih **F1** - povecava energiju, **F2** - još novca **F3** - sledeci nivo

LEMMINGS 2 (A)

Kliknite na sva cetiri ugla naslovnog skrina dok ne čujete "**Lets GO** Sad možete da počnete na bilo kom nivou

LION HEART (A)

Cuvajte i pauzirajte igru, zatim pritisnite **CTRL** i **HELP** za besmrtnost.

MAGIC LAND OF DIZZY (A)

Ukucajte **DIAMONDS AND PEARLS** u toku igre, za neograničene zivote

POPULOUS II (A)

Unesite **ADKITAKDVGZLRGZW** kao password imacete "najviše svega

SKELETON KREW (AGA)

Na skrinu za biranje likova ukucajte **I WOULD RATHER BE WATCHING THE FOREST** i zatim pritisnite **SPACE**. Zatim pritisnite **END** i moci cete da odaberete nivo Kada pritisnete ENTER dobicete devet života

TURRICAN 3 (A)

U toku igre ukucajte sledece **DESTRUCT** - neogranicene bombe, **ETERNITY** - neogranicena energija **BEAMMEUP** - skok na sledeci nivo **ROLLING** - neograničena energija za kolrijanje

MORTAL KOMBAT II

Na ekranu gde birate izmedu **START** i **OPTIONS**, ukucajte **FIONA**. Ekran ce bljesnuti zeleno Time ste iskljucili krv Da biste je ponovo ukljucili, ponovite postupak

Izaberite **OPTIONS** na istom ekranu i otkucajte **ZEDWEB** Nova opcija (**DIAGNOSTICS**) bi se trebala pojaviti u dnu ekrana Time ulazite u "cheat menu

VIROCOP

Šifre za ViroCop VGKJFVS JTPJMJN MDSPTSK TDTSSTF TVTSKTF RNJVJPJ DMSSMGM HBJTHLT CLVMCCG BHFFNSR CHNFGTC LBPFMFL BLKFFMB HCBMVVK HCRMCCG



TOP 5

SIMULACIJE STVARANJA

A	PC
1. Civilizatioo	1. Colonization
2. Populous II	2. Genesia
3. MegaLoMania	3. Settlers
4. Settlers	4. Sim City 2000
5. K240	5. A-Train

RAZNE SIMULACIJE

A	PC
1. Fronlier	1. Froolier II
2. Red Storm Rising	2. X-Wing
3. Silent Serviee II	3. Aces Of The Deep
4. WarHead	4. TIE Fighter
5. Epie	5. Armoured Fist

ARKADNE AVANTURE

A	PC
1. FlashBaek	1. Bioforge
2. Beast III	2. Cyberia
3. D/Gencration	3. FlashBaek
4. Dragon Stone	4. Eestatiea
5. Hunter	5. Black Thorne

AVANTURE

A	PC
1.Dream Web	1. Full Throttle
2.Beneath The Steel Sky	2. Dise World
3.Universe	3. Monkey Island II
4.BloodNel	4. Necromanser
5.KGB	5. Day Of Tentacle

STRATEGIJE

A	PC
1. UFO	1. Command& Conquer
2. Duue II	2. Panzer General
3. History Line	3. X-COM
4. Centurion	4. Civil War
5. Harpoon	5. Dune II

SIMULACIJE LETENJA

A	PC
1. Gunship 2000	1. Flight Unlimited
2. B17	2. F14 Fleel Defender
3. Knights Of The Sky	3. Aces Of Pacific
4. Birds Of Pray	4. Dawn Patrol
5. Wings	5. TFX

MENADŽERSKE

A	PC
1. The Manager	1. Transport Tycoon
2. Ports Of Call	2. On The Ball
3. Railroad Tycoon	3. Pizza Tycoon
4. Detroil	4. ChampionShip Mgr.
5. 1869	5. Detroit

LOGIČKE

A	PC
1. Lemmings The Tribes	1. Incredible Toons
2. Benelactor	2. Lemmings The Tribes
3. Pushover	3. Oxyd II
4. Draehenstein	4. Pushover
5. Gear Works	5. Gear Works

TOP 5

RPG

A	PC
1. Hired Guns	1. EOB 3
2. EOB 2	2. Magic Carpet
3. Perihelion	3. Menzoberanzan
4. Liberation	4. Ravenloft
5. Ishar III	5. Ultima 8

SPORTSKE

A	PC
1. S.W.O.S.	1. NBA Live 95.
2. Tv Sports: Basketball	2. NHL Hockey
3. Goal	3. Tv Sports: Basketball
4. Int. Sport Challenge	4. Sensible Soccer
5. Tv Sports: BaseBall	5. M. Jordan In Flight

PLATFORMSKE

A	PC
1. SuperFrog	1. Jack Jazz Rabbit
2. Lion King	2. Lion King
3. Gods	3. Aladdin
4. Aladdin	4. Fire & Ice
5. PP Hammer	5. Prieo Of Persia II

ZABAVNE

A	PC
1. Dyna Blaster	1. Psycho Pinball
2. Pinball Fantasies	2. VTO Poker
3. Cover Girl Str. Poker	3. Rampart
4. Rampart	4. Dyna Blaster
5. Monopoly	5. Pinball Fantasies

VOŽNJE

A	PC
1. Formula 1 G.P.	1. Nascar Raeing
2. Lotus III	2. Indy Car
3. Road Kill	3. Formula 1 G.P.
4. Skid Marks II	4. Slipstream 5000
5. Red Zone	5. Megaraee

PUCAČINE

A	PC
1. Tower Assault	1. Raptor
2. Chaos Engine	2. Ooom II
3. Star Dust	3. Heretic
4. Cannon Fodder II	4. Tower Assault
5. Banshee	5. Chaos Engine

BORILAČKE

A	PC
1. Mortal Kombat II	1. Mortal Kombal II
2. Street Fighter II	2. SSF2
3. Body Blows Galactic	3. Rise Of The Robots
4. Shadow Fighter	4. One Most Fall 2097
5. Rise Of The Robots	5. Golden Axe

Ovo je redakcijska TOP Lista sastavljena na osnovu glasanja članova redakcije. Sve igre koje budu opisane u "PLAYJOY"-u doći će na ovu TOP Listu i zauzimaće mesto u odnosu na prosečnu ocenu koju budu dobile.

Molimo vas da nam date sugestije o tome kako ova TOP Lista treba da izgleda i da li je uopšte potrebna.



Ako ne posedujete hard-disk, spremite se na mučno igranje UFO-a Optimalna brzina se dobija tek sa procesorom 68040 Međutim ljubitelji dobrih strategija istrpece sve mane

U ovom tekstu nećemo opisivati igru probacemo ukratko da objasnimo svaki njen deo

U početku, bazu mozete da stavite na bilo koje mesto ali uvek računajte gde cete gradit sledece, da biste pokrili sto veci prostor Odlucite da li cete prvo izgraditi radare laboratorije, sisteme za odbranu ili nesto drugo

Brodovi

Startujete sa dva lovca presretača i jednim brodom za prenos ljudi Lovci mogu da budu naoružani topom i raketama. Za manje brodove bice dovoljne samo rakete (Avalanche su bolje, ali i skuplje) One mogu i da promaše, pa vam se može desiti da ih ispalite šest, a pogodite samo 2-3 puta Vremenom cete imati mogucnost da istražujete konstrukciju vanzemaljskih brodova, a potom i da gradite nove Kada naiđete na prvi Large brod potrudite se da uhvatite glavne vanzemaljce zive Oni se obicno nalaze u komandnoj sobi Ali za to vam treba oružje, o njemu kasnije

Vremenom cete razviti i oruzja za brodove koje je mnogo jače od onog na cocetku Fusion Ball je najrazornije, a Plasma Beam - najpraktičnije Od svih brodova, Avenger je najmocniji Moze da nosi i ljude i oružje za borbu sa drugim brodovima Njega cete razviti tek kao poslednjeg (redosled istrazivanja) Firestorm je lovac a Lightning ma nja verzija Avenger-a

Baze

BUILD NEW BASE" Prva baza može da bude bilo gde, ali najbolje je na raskrsnici" Tako možete da otkrivate brodove na vecini kontinenata Ako na primer ne uspete da otkrijete UFO-e u Rusiji, prestace da vas placaju Uvek računajte da sa što manje baza pokrijete što veci prostor

BASE INFORMATION Informacije o bazi Popunjenost resursa cena za održavanje, itd

SOLDIERS Kada kupite (PURCHASE) vojnike sa ovom opcijom dobijate informacije o njima sposobnosti vreme za oporavak (ako su povređeni)

EQUIP CRAFT Opremanje brodova Ovde brod naoruzavate za borbu, i odredujete oružje za vojnike Vodite računa o ograničenosti prostora na brodu

BUILD FACILITIES Jedna od vaznijih opcija Living Quarters služi za smeštaj ljudstva Gradite ih vremenom, jer će vam trebati mnogo naucnika i inzinjera. General Stores su skladišta kojih vam treba mnogo, jer kada počnete sa obaranjem brodova, sve što "osvojite" ide u Stores Takc vam se može desiti da ostanete bez mesta u skladištima za novu opremu I za to postoji rešenje (Sell/Sack), ali o tome kasnije Workshop su "radionice" u kojima cete praviti novu opremu U pocetku vam nece trebati, ali kada novi brodovi i oruzja dođu na red, može vam se desiti da nemate gde da ih pravite, ili da proizvodnja dugo traje Zato pre početka istraživanja novih brodova, jakih oruzja i novih "oklopa" za ljude pocnite sa gradnjom bar dva Workshop a Small i Large Radar Systems Sto više radara, lakše je otkrivanje UFO a Odmah uzmite Large Radar System Missile Defences su rakete koje služe za odbranu kada je baza napadnuta U Alien Containment-u "cuvate" vanzemaljce koje ste žive uhvatili Što ga pre izgradite, to bolje Na kraju, Hangar Samo ime kaze

RESEARCH Najinteresantija i najvažnija opcija Od pocetka se trudite da zaposlite što vise naucnika (ne zaboravite da morate imati dosta Living Quarters-a) O projektima cemo kasnije

MANUFACTURE Proizvodnja Neophodni su Workshop i inzenjeri

TRANSFER Prebacivanje opreme i ljudi u druge baze

PURCHASE/RECRUIT Kupovina opreme i zapošljavanje

SELL/SACK Prodavanje opreme i "otpuštanje" ljudi Korisno posle velikog broja oborenih brodova, kada su Stores pretrpani

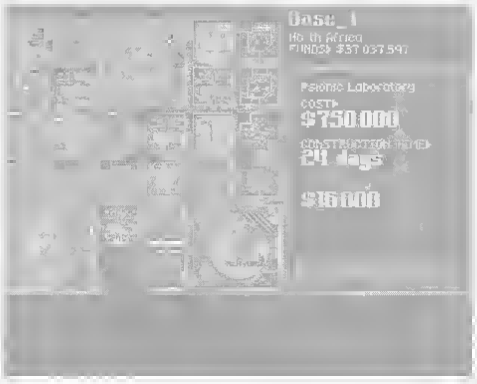
GEOSCAPE Povratak na glavni ekran

U pocetku, nemojte razvijati lasersko naoruzanje U prvoj misiji ubijte sve vanzemaljce, i po povratku cete moci da istrazite njihovo oružje (Plasma) Najpre ide pištolj, potom puska i na kraju Heavy Plasma koja ce vam biti na korisnija U meduvremenu, mozete da upotrebite i Heavy Cannon ili Auto Cannon Heavy Cannon nema auto-fire Small Launcher i Stun Bomb vam služe za hvatanje zivih vanzemaljaca Blaster Laucher i Blaster Bomb su najinteresantiji. To je u stvari "vodena" bomba, sa najjacim razornim dejstvom Mozete da stavite 10 "way point"-a i pustite bombu da sama odradi ostatak. Možda najmocnije oružje, ali bombe se brzo troše pa uvek vodite računa o njihovoj proizvodnji Ovo je beskorisno za blisku borbu, jer postoji opasnost da ubijete i svoje ljude Rocket Launcher ce vam trebati dok ne proizvedete Blaster Launcher Imate tri vrste raketa, i korisno je u situaciji sa dosta neprijatelja Alien Grenade je takođe korisna Normalna bomba sa velikom razornom moci Od oružja, to su najdelotvornija Potom, Medi-Kit vam koristi za "lecenje" ranjenih ljudi tokom misije, Mind Probe za prepoznavanje" neprijatelja, i pokazivanje njegovih fizickih i psihickih sposobnosti Motion Scanner služi za pronalaženje neprijatelja Možete da vidite samo neprijatelje koji su se "pomerali" u prethodnom potezu To je korisno



kada vam ostane samo jedan, (koji se drži marfijevih zakona) kojeg uz sav trud ne možete da pronađete. Psi Amp je oružje kojim atakujete na psihički integritet neprijatelja. Panika ili preuzimanje kontrole nad neprijateljem. Da biste mogli razviti Psi-Amp morate da uhvatite živog Sectoid Leader-a, na velikom brodu, ili u bazi.

Od krupnica za bazu treba istražiti Laser



Defences, Plasma Defences ili Fusion Ball Defences. Fusion Ball Defences je najjače, ali i najskuplje oružje za odbranu baze. Grav Shield onemogućava neprijatelje da sleću blizu vaše baze. Mind Shield sprečava "protok" vaših mozganih talasa van baze, tako da vanzemaljci ne mogu da vas pronađu. Hyper Wave Decoder služi za prikupljanje podataka o otkrivenom brodu (rasa, namena itd.) I na kraju, Psionic Laboratory. Služi za treniranje vaših ljudi za psihološki rat. Tako ga tako možemo nazvati. Na početku meseca stavljate ljude na trening, i tek posle 30 dana, koristite njihove moći. Neki vojnici brže steknu psihičku moć neki sporije, pa vodite računa sa kakvim vojnikom napadate neprijatelja.

Za proizvodnju novih brodova, treba da istražite UFO Construction. Pored toga postoje i tenkovi koje nosite na misije (ako želite naravno). Tenk je u početku naoružan topom, ili Rocket Launcher om. Druga varijanta je mnogo korisnija. Vremenom ćete biti u mogućnosti da pravite tenkove sa Blaster Launcher-om i Plasma Beam-om. Tenkovi imaju 100 akcionih poena, i stajni su za 'trazenje" neprijatelja.

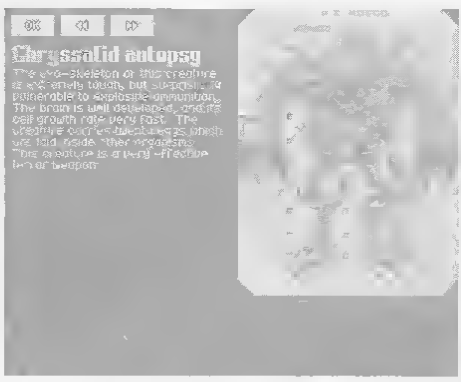
Electro Flare osvetljava teren. Stun Rod uspavljuje neprijatelja. High Explosive je eksploziv koji ostavljate na mestu na kojem se vojnik nalazi. Smoke Grenade je dimna bomba, korisna u gužvama, na malom prostoru. Pazite da je ne bacite blizu vasih vojnika, možete da ih povredite. Takođe, kada se vojnici nalaze u dimu, stavite ih da kleče. Neprijatelji vas tada teže pronalaze.

Posebno poglavlje su zaštitna odela. U početku ih nemate. Vremenom, dobijate mogućnost da razvijete Personal Armour najslabije zaštitno odelo. Potom sledi Power Suit, ali njega samo istražite, nemojte ga proizvoditi - odmah pređite na Flying Suit. To je najmoćnije odelo. Možete da letite i tako rešite probleme ulaska u neprijateljski brod. Samo Blaster Launcher-om probijate oplatu broda, i to direktnim pogotkom.

Izuzetno važna stvar je Elerium-115, izvor energije. Bice vam potreban za mnogo proizvoda, zato ga nemojte prodavati. Još jedan neophodan materijal je Alien Alloys.

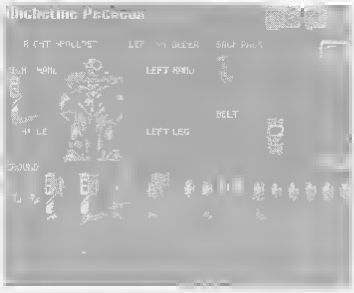
Posle određenog broja misija primetićete da su vam skladišta prepunjena. Kada se vratite sa misije, iako su vam Stores puni 100%, oprema će se i dalje gomilati. Prodajte višak.

Kao prvo, za istraživanje vam je potreban samo jedan primerak vanzemaljca. Znači, ako imate 20 vanzemaljaca, 19 prodajte. Takođe vam ne trebaju Alien Entertainment, Alien Food, Alien Surgery, Examination Room. Što se UFO Power Source i UFO Navigation tiče, planirajte koliko ćete brodova praviti, pa uvek zadržite barem 10 UFO Power Source-a, i isto toliko UFO Navigation-a. Plasma Rifle i slično oružje vam nece trebati ako imate Heavy Plasma, zato ga prodajte. Nemojte prodavati Elerium 115, a Alien Alloys držite uvek iznad 600. Naravno, što je veći brod koji napadate, to će biti više opreme u skladištima.



Pošteno, pa ko koga ...

Na početku napravite Large Radar System, Living Quarters i General Stores. Za istraživanja sačekajte da 'zarobite" oružje. Odlučite da li želite da više razvijate oružje (Blaster Launcher, Plasma Beam, itd.) ili drugo, kao što su brodovi, zaštitna odela. U svakom slučaju, šta god da odlučite uvek će vam falit ono što niste razvili (Marfi!!!). Pokusajte da sto pre zarobite Sectoid Leader-a i da ga 'istrazite". Potom razvijajte Psionic Laboratory i Psi Amp, tako da budete psihički spremni pre odlaska na Mars. Vodite racuna o kolicini raketa, metaka (za top) i ostale opreme za lovce. Tek sa Plasma Beam-om prestaju problemi naoruzanja, jer nema proizvodnje municije. Imate je neograniceno. Stalno treba da proizvodite Blaster Bombe jer su vam neophodne. Sa 150

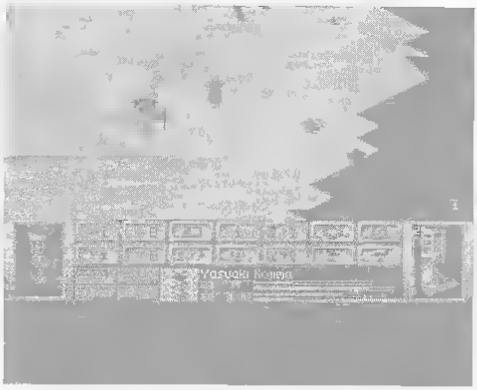


naučnika, istrazivanja stvarno dobijaju na brzini. Pazite da vam neprijatelji ne oštete brodove u većoj meri, jer ih ne možete koristiti dok su na popravci (zna da traje i po 30 dana). Ako imate problema sa prostorom u bazi, napravite drugu - cim budete mogli i premestite celokupno istrazivanje i proizvodnju. Nacinite mnogo Living Quarter-a i Workshop-a. Kada počnete proizvodnju novog broda, morate da imate spreman prazan hangar. Zato napravite novi hangar pre istraživanja novih brodova. Kao što smo rekli, zaštitna odela su izuzetno vazna, zato proizvedite Flying Suit što je pre moguce. Trudite se da uništavate neprijateljske brodove iznad mora. U tom slucaju necete ici u misiju iako je UFO sleteo"

Kada idete u "gradsku" misiju (Terror Sites) i kada imate gužvu pri izlasku, bacite dimnu bombu, pa tek onda izađite. Držite ljude u klečećem polozaju dok ne nađete zaklone. Kada budete proizveli Flying Suit, vaši vojnici će u početku loše gađati iz vazduha, ali to nece dugo trajati. Dovoljan je samo jedan vojnik sa Blaster Launcher-om kada idete u misiju na brod". Pri napadu na bazu vam treba najmanje dva. Samo Sectoidi mogu protiv vas da koriste "psihičke" sposobnosti. Ostali vanzemaljci to ne mogu. Međutim, svaka rasa ima svoje "teroriste". To su obično živoija koje je teže ubiti i imaju različite sposobnosti. Npr. Cyber Disc ima oružje i eksplodira kao bomba kada ga uništite. Zato pazite sa koje udaljenosti gađate. Chryssalid međutim ima veliku pokretljivost, ali vas može napasti samo kada je pored vas. Napad se ogleda u "urlikanju", posle kojeg se vas vojnik pretvara u njihovo čudovište". Floaten su najneotporniji, uglavnom umiru posle jednog pogotka plazmom. U gradu treba da vodite racuna o civilima jer gubite poene za svakog kojeg ubijete. Ako vas vanzemaljci budu napali u bazi slobodno razarajte bazu sa Blaster Launcher-om, jer to ne igra ulogu. Posle pobede baza ostaje ista.

Najjaca oružje je snimanje pozicije. Jednostavno je snimite, proverite gde su neprijatelji, ucitate staru, i "iznenadite" ih.

Da biste završili igru, morate istražiti Martian Solution. Tu će vam biti receno da morate živog da uhvatite Commander-a neke rase, a oni se nalaze samo u bazama. Potom, Commander će vam odati gde je tajna baza na Marsu, i spremni ste za najteži deo igre.



Prvo se na površini Marsa obračunavate sa "malim zelenima", i taman kada ih pobedite i pomislite "hvala Bogu", sletite u "podrum". Tu vas čekaju sve vrste neprijatelja koje ste do sada sretali.



Želimo vam mnogo sreće. To je sve što vam možemo preporučiti za Mars.

Eh, kad bi ...

Naravno svaka igra ima i svojih mana. Prva i osnovna je - brzina. Ili bolje reći "sporost". Izvođenje igre je stvarno takvo. Premalo je takođe i samo pet pozicija za snimanje. Često ćete prebrisati nešto što niste hteli. Neprijateljski brodovi se IPAK previše često pojavljuju, tako da ne možete mirno nešto da razvijete - prosto izgubite živce. Što ste bliži kraju igre nalazite samo veliki brodovi pa na to ode mnogo vremena. Zato je najbolje proizvesti što više Blaster Bomb-i. Trebaće vam. Velika greška je što vas kompjuter ne obaveštava kada su Stores popunjeni posle misija, tako stalno morate da gledate koliko mesta još imate u skladištima.

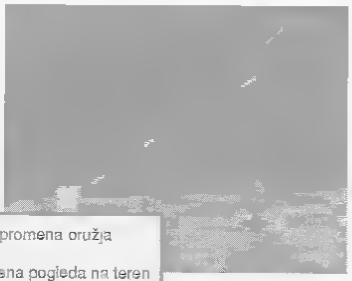
Iskreno, gore navedene mane i nisu ozbiljne, s obzirom na kvalitet same igre. Jedino brzina izvođenja - to im nikada nećemo oprostiti.

C.S.

ZEEWOLF

Postoji samo jedan način da se postane ekspert za "ZeeWolf". Morate savladati kontrolu uz pomoć miša. U početku se mučite' gasa (desno dugme), i koncentrišite se samo na upravljanje. Zapamtite koristite samo MALE pokrete. Mali problem će biti to što se Zeewolf kreće poput pravog helikoptera, pa treba savladati inerciju i paziti, jer mu treba malo vremena da se okrene. Čak i kada savladate kontrolu u vazduhu, problem će biti sletanje. Zato, jedan mali savet: kada slećete, pritisnite CTRL taster da biste prebacili na kontrolu džojstikom i sletećete bez problema. Kada ponovo uzletite, pritisnite CTRL da bi kontrolu prebacili na miša. Pri napadu na neprijatelje, pucajte čim ih ugledate u malom monitoru u gornjem desnom uglu ekrana. Domet njihovog oružja je isti kao i vaš. Fregate napadajte sa leđa, jer im se kupola sa oružjem ne okreće na tu stranu dovoljno brzo. Kod dobro branjenih objekata prvo uništite spoljašnju odbranu, pa sledeći red, i tako redom, da se ne biste našli u unakrsnoj vatri. Da biste zaradili više poena, spasite prvo vaše ljude. Skupite ih sve, a ne samo količinu koja je neophodna za završetak misije. Pri spasavanju ljudi, obnavlja se deo energije (skala uz desnu ivicu ekrana, na levoj strani je gorivo).





SPACE = promena oružja

ENTER = promena pogleda na teren

G = sletanje

H = kuka za prenos tereta

F10 = samoubistvo

Postoji nagradni život u dvadeset i šestoj misiji. U jednoj kupoli ćete naći kopiju ZeeWolfa koju treba odneti na brod, i dobićete život. Kada nosite objekte, pazite da ih ne razbijete jer ponekad nije moguće završiti misiju bez njih. Dobićete više poena ako završite misiju sa većom količinom preostale municije. Municije. Kada poginete gubite oružje pa vodite računa da ne iscrpete rezerve pre završetka misije. Zalihe se inače obnavljaju pomoću vozila CAMEL koje je obično na prednjoj palubi vašeg broda. Ponekad se nalaze i na kopnu (dovoljno je sleteti u njegovoj blizini na ravnu podlogu i on će sam obaviti ostatak).

Pazite kada pucate da biste otvorili bunker ili zgradu, jer ako pretrnete, odleteće u vazduh i ostaćete bez ljudi koje treba da spasete. Prestanite sa pucanjem čim eksplodiraju vrata.

Još par saveta za pojedine misije. U 22. misiji treba osloboditi i upotrebiti treći BUFFALO iz kupole južno od starta. U 24. misiji severno od starta nalazi se CAMEL, ali ste kratki sa municijom. Navedite HIPPO koji je u blizini da puca u kupolu u kojoj je CAMEL tako što ćete lebdeti iza njo (uključite sletanje ali dodajte po malo gas da ne biste skroz sleteli) i HIPPO će gađajući Vas uništiti kupolu ispod koje je CAMEL, i eto sreće i radosti za Vas.

Z. Wolf

SUPER MARIO KART

Posle mnogobrojnih nastavaka jedne od najpoznatijih platformskih igara u kojima je glavni akter dobro poznati Mario Nintendo je odlucio da izbaci novu igru u "mega serijalu vezanom za malog brkatog Mario. Igra je napravljena u vidu kertridza za Super Nintendo konzolu i koliko mi je do sada poznato, ne postoji verzija ni za jedan kompjuter.

Naime, o cemu se radi. Mario ovaj put ne prelazi nikakve nivoe, vec se vozi, ni vise ni manje, nego u kartingu. Sada smo vec svi zakljucili da nije rec o platformi, vec o najobicnijoj simulaciji vožnje. Možda grešim?

Prva reakcija moze da bude pomalo razocaravajuca. Nema pompeznih naslova, dobre muzike ili demoa koji obara sa nogu. Umesto toga docekace vas gomila opcija, i sve to na japanskom. No, nemojte se predavati. Ako ne znate japanski, a nemate nikoga u vašoj okolini ko zna (ja sam nasao prevodioca), koristite se zdravim razumom, i bez problema cete poceti svoju prvu trku.



Mozete da birate između osam takmicara među kojima je i Mario. Takmičari se ne razlikuju jedino po izgledu i treba samo da izaberete šta vam se više svida: mali zmaj ili mala pecurka. Doduse, sve u igri je malo, i igra je verovatno napravljena za mlade igrace, kojima ce se odmah dopasti. Iskreno je preporučujem i onima koji se osecaju stari". Staza ima petnaestak, i vanraju od klasicne piste za formulu 1, preko vožnje po plaži do kamenih platformi koje "plivaju" oko lavi. Naravno, možete da birate da li cete sami oprobati neku od staza, cisto da vidite kako je, ili cete se takmičiti.

Na svakoj stazi je drugacija muzika: ako mogu tako da nazovem haotičnu kakofoniju zvukova sa izraženim ritmom. Međutim, kako je cela igra pomalo blesava, muzika se savrseno uklapa. Interesantno je i to: u poslednjem krugu muzika postaje brza, sto doprinosi ukupnom efektu. Grafika nije nesto posebno, ali za igru ove vrste vise i ne treba. Sama igra je brza, a skrolovanje glatko.

Super Mario Kart možete igrati i u dva igraca, i igra tek tada otkriva svoju pravu car. Nema lepse stvari od banane koju ste vi postavili na put, da bi vas saigrac izleteo sa staze ili kada pogodite vašeg protivnika komjacinim oklopom sa navođenjem (!?!), baš u trenutku kad vas on prestigne. Da li znate kako to izgleda smanjiti protivnika, i potom ga pregaziti kartingom? Ne? E, pa onda obavezno igrajte **Super Mario Kart**, ali pazite, jer i vi možete da budete pogođeni, smanjeni i još sto stvari. Ni staze nisu što su nekad bile, pa tako po njima "luta" gomila smetala koja htela to ili ne pokušavaju da vas uspore (dok sam ja smislio šta ce krtica na stazi, i zašto je toliko velika, bilo je kasno). Moze vam se desiti i da poletite, ponekad čak i u lavu, ili jednostavno upadnete u amos oko vas. Sve u svemu, igra je "strašno" zarazna i mnogo blesava, i stvarno bi bilo šteta propustiti je.

Vladimir Vodalov

PRO et CONTRA

N

Izdavač: NINTENDO

Zanr: Vožnja

Verzije: /

Igra je veoma zabavna. Prava stvar za razbibrigu.

Verzija koja je testirana bila je na japanskom, što pomalo otežava stvari.

Grafika:	73%
Zvuk:	53%
Igrivost:	63%
Atmosfera:	80%

67%

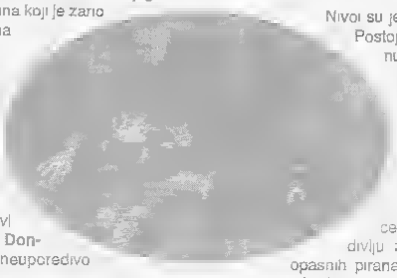


Novi Sad Maksima Gorkog 46, ☎ 618-462

DONKEY KONG COUNTRY

Secate li se Donkey Kong -a? Da? Ne? Uostalom, nije ni važno. Ovo je nastavak, i verujte mi, nema nikakve sličnosti sa orginalom tj. starim "Donkey Kong -om. Namerno sam rekao "starim", zato što ste u ovoj igri unuk prastarog majmuna koji je zario i palio u mladim danima.

Igricu je napravila i izdala firma "Nintendo" i to za svo je konzole. Igra je platformska arkada, i neodoljivo podseca na legendarnog "Toki"-a mada je moje mišljenje, a vi se sami uverite, da je **Donkey Kong Country** neuporedivo bolji.





Tokom igre vodite gorilu (sa kravatom) koja prelazi gomile nivoa u potrazi za Vinkyem koji se (verovatno) izgubio. Usput mu pomaže još jedan majmun (sa kapom). Nivoi su pogađate majmunska posla za ova dva drugara. Naravno, tu je i mali milion banana, kojima vi prosto ne možete da odolite. Interesantna stvar je, bilo da izaberete mod za jednog ili dva igraca, uvek nailazite na oba majmuna, tačnije vodite oboicu. Možete i igrati u dva igrača kao tim, ali ni tada oboica ne igraju u isto vreme.

Nivoi su jednom rečju - predivni. Postoje gomile skrivenih i bonus nivoa što je uostalom i tipično za ovaj tip igara. Prolazicete kroz džunglu u kojoj vrebaju krvoloci dabrovi i lukavi krokodili, izbegavacete opake zmije i ogromne zolje, jahacete divljeg nosoroga i diviju zaou. Roniceto pored opasnih pirana, na ledima sabljarke pobedicete strasne ajkule, hrabro cete proci rudnike u kojima obitavaju veliki leši. Vozicete se rudarskim vagonom poput Indijane Konga, i ništa vas neće zaustaviti, osim, (možda) previse ne količine banana koju cete usput pojesti.

Grafika je **fantastična**. Animacija je još bolja, a zvuk je najbolji. Sta da vam kažem, jedan pogled na nivo u vodi, i sve će vam se samo kazati" Muzika se menja od u zavisnosti od situacije, a prelaze ni ne osetite. Tu su i fantasticni efekti koji vas stalno prate a da ne govorim o lepiru koji leti za vama (i oko vas) dok ste u džungli.

Igra je urađena na najbolji mogući način, i što je najvažnije, raznolika je i puna humora probajte da stojite blizu ivice provalije ili da posetite svoga dedu. Sve u svemu, igra preti da postane jedna od najboljih platformi.

Vladimir Vodalov

PRO et CONTRA

N

Izdavac: NINTENDO

Žanr: Platforma

Verzije: /

Sve je fenomenalno urađeno

Ako vec postoji opcija za dva igrača, zasto ne mogu igrati istovremeno?

Grafika:	93%
Zvuk:	87%
Igrivost:	87%
Atmosfera:	82%

88%



EARTHWORM JIM

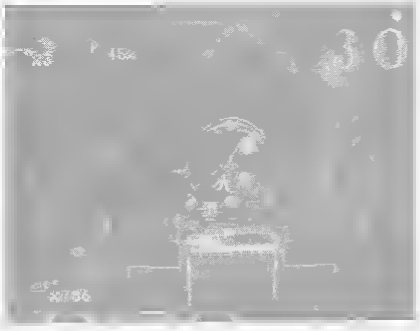


Neki ljudi imaju ozbiljne probleme sa mastom Mislio sam da me ništa ne može iznenaditi, ali sada vidim da grešim Kad samo pomislim da je sve počelo sa rudarom..

Dakle, u početku beše pomahnitali rudar Onda su došli kojekakvi zečevi, lisice, Ramboi, zečevi Ramboi, lisice Ramboi, još Ramboa itd Svu tu gužvu i nastalu zbrku, iskoristio je brkati instalater i postao zvezda Onda su se umesale i nekakve kornjače, pa još zečeva, Ramboa i još kojekakvih definisanih i nedefinisanih (manje-vise Ramboidnih) Indiana Džonsonoidnih i Flaš Gordonoidnih (o Konanoidima da i ne pričamo) likova Hrabra igracka masa se jos hrabrije uhvatila u kostac sa svom menažerijom, i rezultat ostaje nerešen do dana današnjeg

Zasto? Zato sto igre, i njihovi glavni junaci, poznaju dve "svete komercijane veštine", a to su kloniranje (ili kopiranje), i nastavljanje Tako da, kada igrac, na jedvite jade završi neku igru pojavi se pet novih (od kojih je bar jedna nastavak, a dve su klonovi prethodno završene igre) E sad sve je lo manje-više shvatljivo i razumljivo A onda, **Sega** je izbacila na tržište igru **Earhworm Jim** Dobro, mogao sam da prihvatim i pomahnitalog rudara, i brkatog vodoinstalatera pa čak i kornjace nindže, ali ovo je previse Radi se, naime o tome da je glavni junak igre (ni manje ni više) kišna glista I to ne obicna kišna glista, vec kisna glista u kojoj su sjedinjeni Rambo Indijana Džons i Flas Gordon Ako neko nalazi da je ovo zanimljivo, ili čak originalno, moze me slobodno okarakterisati kao čoveka konzervativnih shvatanja Ipak nemojte me pogrešno shvatiti, ja igri ništa ne zameram, čak mislim da se radi o jednoj od boljih platformskih igara Ali

Ono sto ovu igru čini pozebno zanimljivom, osim blesavih likova, je i cinjenica da postoji više



različitih vrsta nivoa Neki su klasicni skakackopucački, neki skupljacki, a u određenim momentima cak letite i kroz svemir itd Ukratko, ima svega

Ovo je jedna od igara koja ce vas zabaviti i opustiti, ne vrseci veliki pritisak na vaš nervni sistem

Pavle Vukadinovic

PRO et CONTRA

Izdavač	SEGA
Zanr	Platforma
Verzije	/

Grafika i zvuk su na nivou crtanog filma

Grafika	97%
	100%
grivost	93%
Atmosfera	60%

88%



VIŠE OD IGRE



Vi možete oklevati, ili se vratiti, ili skrenuti na druge puteve, kako slučaj dopusti. Sto dalje idete, to ce teze biti povuci se, a ipak, ne veze vas nikakva zakletva, niti obaveza da idete dalje nego što želite

Dž.R.R. Tolkin "Gospodar prstenova"

Ovo je početak. Od sada, pa nadalje, i ubuduce, ovo mesto u casopisu bice posveceno Role Playing igrama. Tekst koji sledi treba da objasni a upucene podseti sta je RPG. Takode ovim pozivamo vas, malobrojne prosvetljene da nam se javite, jer u protivnom ovaj plamen bice ugusen u tami neznanja. Uz vasu pomoc, vatra ce se razgoreti i bice tesko ugasiti je. Ovo je zaista tek pocetak.

and *may the force be with us !*

ROLE PLAYING GAME

"In a roleplaying game the players control the actions or play the roles of their characters and respond as they wish to the events of the plot."

FASA corporation "Earthdawn"

Setite se koliko ste puta čitali knjigu ili gledali film u kojem protagonista toliko greši da vam dođe da ga glasno upozorite. Ali to ne moze da izmeni zaplet. Čitaoci i gledaoci ne mogu da utiču na ponasanje i akcije likova, oni su samo posmatraci. E sad roleplaying igre ("roleplaying" bukvalno znači igranje uloge") okrecu situaciju naglavacke. U jednoj takvoj igri možete da kontrolišete likove u prici, te da tako reaguju po sopstvenom nahođenju u situacijama u kojima se nadu. Ako igrac ne želi da lik prođe kroz vrata - nece proci. Ako misli da ce se lakše izvuci iz neke napete situacije pricanjem, pre nego da potegne svoj verni mac - može da priča. Zaplet u roleplaying igrama ostaje fleksibilan, menjajuci se u zavisnosti od odluke koju donesu igraci.

U roleplaying-u price (avanture) se razvijaju u mnogome kao i u knjizi ili filmu, ali u okviru zapleta koji kreira gamemaster. Pocetna prica je samo skica sa nekoliko konkretnih elemenata, sve dok se ne umešaju igrači. Kada se to desi, avantura postaje dramatična kao u dobrom filmu ili knjizi koju niste mogli da ostavite.

U ovoj vrsti igara, akcija se događa u mašti igraca. Ne postoji tabla na kojoj se pomeraju figure. Umesto toga, gamemaster mora da opiše svaku scenu i postavku igracima, koji onda sami vizualizuju scenu. Zamišljajuci kako bi njihov lik reagovao u postavljenoj situaciji, oni govore gamemaster-u sta ce njihov lik da uradi.

RPG nudi svojim igračima nivo izazova i licnog ucestvovanja koji ne može da nadmaši ni jedna druga vrsta igre. Pošto igrači i gamemaster samo stvaraju avanture, ono što se desava ograniceno je samo njihovom maštom.

PLAYERS & CHARACTERS

Make your character unique and he will be more fun to play

TSR: Advanced Dungeons & Dragons 2nd Edition Players Handbook""

Ovo je srž roleplaying-a. Igrač uzima ulogu lika i onda ga vodi kroz avanturu. Igrač donosi odluke, interreaguje sa ostalim likovima i igračima, i što je najvažnije, pretvara" se da je taj lik u toku igre. To ne znaci da igrac mora da skače gore-dole, da se baca okolo i radi sve sto i njegov lik. To znači da svaki put kada lik treba da uradi nesto ili donese neku odluku, igrač zamišlja da je u toj situaciji i bira odgovarajucu akciju.

Deo zabave u igranju lika je to sto se igrač pretvara da je neko drugi. Vaš lik može da uradi stvari koje vi nikada ne biste uradili. Vaš lik može da bude veliki prevarant čak i ako vi ne umete ni da se našalite na tuđi račun. Svaka osoba igra drugaciji lik, sa različitom biografijom, i što je najvaznije specifičnom reakcijom. Svaki lik ima svoj jedinstven karakter, koji ne mora da bude i karakter igraca. Igrači se trude da njihovi likovi budu što dublji i opipljiviji, ipak jedna stvar stoji: igrač ne sme suviše da se poistoveti sa svojim likom tj. ono sto zna lik zna i igrač, ali ono sto zna igrač - lik ne zna.

GAMEMASTER/DUNGEON MASTER/STORYTELLER

"You are in control"

West End Games "Star Wars: The Roleplaying Game, 2nd Edition"

Iako svi igrači doprinose prici stvarajuci je dok igraju, gamemaster kreira sveopšti nacrt i kontroliše događaje. Gamemaster vodi računa o tome sta se dešava i kada, opisuje događaje da bi igrači (kao likovi) mogli da reaguju na njih, vodi računa o drugim likovima u igri (**gamemaster characters, non player characters** itd.) i koristi pravila da bi odredio koliko su akcije igrača bile uspesne. On opisuje svet kako ga likovi vide, funkcionišuci kao njihova čula. Da biste bili gamemaster potrebno je dosta veštine i vežbe. Osecaj koji daje kreiranje avanture i čitavih sveotovа testirace veštinu igrača i njegovih likova.

Važno je ukazati na to da se u roleplaying igrama ne bori gamemaster protiv igrača i obr-



DM, koji ce ostati anoniman, u šestom satu game sessiona.

Sve roleplaying igre su pripovedačke Za razliku od mnogih igara na tabli gde su pravila na prvom mestu, u pripovedačkim igrama najvažniji je ispričati dobru priču pravila su tu da pomognu

U svakoj avanturi **gamemaster** mora da smisli interesantan i uzbudljiv zaplet da bi motivisao svoje igrače i njihove likove Kada kreira avanturu **gamemaster** ne treba samo da smisli priču, već mora da odredi šta će se desiti u kom delu price Mora da postavi likovima izazove i opasnosti On igračima uvek mora dati nekoliko različitih izbora da ovi ne budu prisiljeni na jedan tok akcije trebali bi da uvek budu u mogućnosti da biraju šta će njihovi likovi da urade

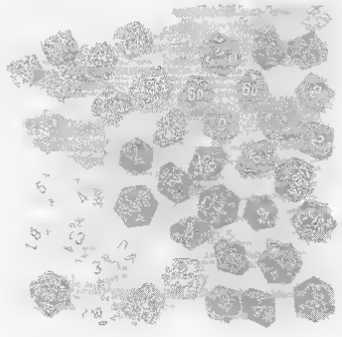
Likovima je potrebna motivacija da bi ostvarili ciljeve i zaključili priču Na kraju sledi nagrada (čisto preživljavanje, i druge stvari novac, oprema, ljubav, zahvalnost prijateljstvo spasavanje sveta_)

nuto Iako **gamemaster** igra loše momke, on samo glumi njihove uloge u nekim trenucima fer je prema igračima sve vreme Kao što će igrači znati stvari koje njihovi likovi ne znaju, gamemaster mora da zapamti da likovi koje on vodi ne znaju sve što i on Kada gamemaster igra te ostale likove, on se mora pretvarati da misli kao oni, a likovi ne mogu da reaguju na nešto što ne znaju

Poenta roleplaying igre nije da se pobede likovi igrača (iako likovi nekada i bivaju pobeđeni od strane losih momaka) Centralna ideja je da se svi zabave i uživaju u uzbudljivoj avanturi

THE STORY – TNE ADVENTURE

"Zmaj?! Koji zmaj? A, taj zmaj!"



ROLEPLAYING GENRES

I RPG ima zanrove Pomenućemo nekoliko najpoznatijih Prvi i osnovni, onaj sa kojim je sve počelo je **Fantasy** ili jednostavnije rečeno **Mač i Magija** Postavka ovog zanra je jasna igraci su u ulozi hrabrih avanturista u svetu poput Tolkinove "**Srednje Zemlje** , ako ne i u samoj "**Srednjoj Zemlji**" (*ICE "Middle Earth Roleplaying"*) Bore se protiv zlih carobnjaka strašnih zmajeva i hordi ostalih čudovišta Prva igra ovog žanra, ako ne i prvi RPG uopšte, pojavile se početkom sezdesetih godina i zvala se **Dungeons & Dragons** Ova igra doživela je gomilu revizija i mnoštvo prepravki, da bi na kraju, postala **Advanced Dungeons & Dragons** koji je posto je doživeo svoje drugo izdanje, najpopularniji ako ne i najbolji RPG u svetu Još gomila igara se pojavila u ovom zanru U suštini najveci je broj FRP igara ali izdvojićemo još samo jednu Igre se zove **Earthdawn** i relativno je nova Čak je moguce da je to poslednji FRP Bilo tako ili ne, svakako je najalternativniji i najkošmarniji Igra je puna novih i nesvakidašnjih likova i opreme, a najviše je monstruma i magije No, o **Earthdawn** vise u nekom od narednih brojeva

Sledeci zanr koji treba spomenuti je svakako SF Igre ove vrste se obično dešavaju u manje-vise dalekoj budućnosti u nekom drugom delu svemira, ako ne i u drugom svetmiru Ako su glavne karakteristike prethodnog žanra mac i magija, onda se za SF mirno može reci da su mu glavna obeležja lasersko oruzje i svemirski brodovi Najpoznatija, a po mišljenjima mnogih strani časopisa i najbolja igra ovog žanra je **Star Wars, Second Edition** Dovoljno je reci da je igra u potpunosti nacinjena po istoimenom filmu Dzordza Lukasa. Jos dve igre iz ovog žanra, koje treba spomenuti su **Traveller** i **Shatterzone** Prva igra je u stvari prvi meduzvezdani RPG uopste cijeg smo mlađeg brata **Megatraveller** imali priliku da igramo i na kompjuteru I dan danas se ova igra smatra klasikom **Shatterzone** je jos jedna relativno nova igra koja ne izgleda lose i u stvari je malo alternativnija verzija legendarnog **Star Wars** Vredi pomenuti i podžanr SF-a, a to je **Cyberpunk** U ovom zanru pojavila su se veoma interesantna ostvarenja kao što su **Shadowrun** (neki ljudi je zbog pojavljivanja zmajeva, vilenjaka, patuljaka i još nekih bica svrstavaju u **Science Fantasy** ali osnovu igre ipak čini tvrdi **Cyberpunk**) **Cyberpunk 2020** i **CyberSpace** Sve igre ovog tipa su manje ili više rađene po dobro poznatoj trilogiji Viljema Gibsona, **Neuromancer Count Zero** i **Monalisa Overdrive**

Verovatno najzanimljiviji zanr roleplaying igara je **Science Fantasy** On je kombinacija napredne tehnologije i mocne magije Igre ovog žanra obicno su veoma uvrnute a pravila haoticna (pogotovo u slučaju **Rifts RPG**) Evo nekoliko njihovih naziva **Gamma World**, **Over The Edge** i **TORG** Price za sebe je **Rifts RPG** Neki ga dižu u nebesa, dok ga drugi bacaju u prasinu, malo je ravnodušnih Ipak jedno je sigurno **Rifts RPG** je na putu da postane najkomercijalniji RPG na svetu

Ovo je kraj početka Uloge su podeljene, gamemaster je spreman, a plamen zapaljen Ostaje nam samo da bacimo kockice

GM Grim

Aguahil the Shadow



PISAC INTERAKTIVNIH ROMANA

"WINDOWS 95' ? Nemam pojma..

Ali bih mogao malo da vam pričam o WIN DOW 88", i o prosirenjima moje memorije koja su od tad nastupila...

OK, da ne komplikujem puno konvertovacu ovaj FILE u malo razumljivije rečenice

Bila je, dakle, 88 godina, a iz windowa moje radne sobe nije se mogla izvuci neka naročita rezolucija Komsijske baste delovale su prosto monohromatski, oronula nepovađena keleraba, pokisli pasulj "tackaš", i dve gugutke na "ukinutoj' telefonskoj banderi tako jadne i nikakve, da ma čori koji su prevaljivali svoju uobičajenu maršrutu od Mladinog kontejnera do baba živkinog tavana nisu ni dizali poglede ka njima...

Premalo materijala cak i za najžalosniju baladu, definitivno...

Dve male i jedna malo veca zlatokosa glavica zabrinuto su provirivale sa stepenica te sobičice na mansardi u kojoj sam godinama tkao mastu na razboju gitare ili strikao snove na trofejnoj pisaćoj mašini čuvene marke "continental"...

- Svira li tata, deco?

...Ne Izgleda da uspavljuje gitaru...

Da, priznajem, bio sam u laksoj stvaralackoj krizi tih dana Moj kompozitor, tekstopisac i pevač proslavljali su deset godina zajednickog rada. Pocelo je da se suska da je sve što napravim isto kao "Vasa Ladački', 'Dunjo moja..." ili "Protina kci mada oni koji su probali da naprave nesto "isto kao "Vasa Ladački", "Dunjo moja. ili 'Protina kci', znaju da to bas i nije tako jednostavno kao što izdaleka izgleda, no ne bih sad o tome...

Ovo nije zamišljeno kao jos jedna samohvalna prica o estradi, naprotiv...

O muzici sam se tonako vec uveliko napricao po silnim klonjranim intervjuima, tako tamburu koristim samo pri komponovanju, kao ortopedsko pomagalo, ali o svom "literalnom delu sam iz nekih razloga neuporedivo manje pitan, pa cu biti slobodan da par neiskorištenih odgovora složim u jednu kracu pričicu, zasto da ne, pa sasvim je izvesno da to nece biti baš najgori tekst u ovom novom zurnalu mojih starih prijatelja

- Ovo je, navodno, program za pisanje... Izvadi malo sve te Dizije i Čakije iz mašine, i procunjaj o cemu se radi ... I napiši vec jednom taj svoj famozni roman...

Pardon? A ti misliš da necu?

Program se medu nama budi rečeno, zvao Write & file", i sa danasnjih pozicija bio je sasvim primitivan, ali to i nije tako vazno...

Važnije je da me je Olja, moj mali pilot, još jednom provela kroz burne vode i struje iz kojih nisam znao da isplovim sam

Znaš li ti japanski, pitali su jednom Lalu? Možda i znam, reče on ali nisam nikad probao

A znaš li ti da pises bestselere, Balaševicu?

Ono što je na masini čuvene marke continen tal" bilo najveca muka, odjednom je postalo zabavno Kursor je patrolirao kao dežurni policajac, vecito sa prstom na obaraču tastera sa natpisom del", nestao je mins "koreksa , prekucavanje je ukinuto, zarezi su ubacivani bez tlomastera, pa susi su, kao "lego" kocke slagani gore-dole, sve dok nisu uglavljeni na svoje prirodno mesto, i uopšte, okamenjeni junaci započetog romana odjednom su podigli glave, kao da je "došla struja", što je na izvestan način i bilo tačno, kad bolje razmislim

Na 'Amigi 500" sam, znači, tad umalo skoro kompletna "Tri posleratna druga", (u najmanju ruku bar "Dva posleratna druga", ako ne i više), i tako se preko kompjutera zauvek navukao na pisanje Posle sam dobio 285 , sa YU fontovima, pa više nisam morao da dodajem kvačkice na "S" i družinu, i tako dalje kompjuteri i programi zastarevaju brže nego sto uspeš da se privikneš na njih, i to ne pusta, lakse je skinuti se sa heroina nego sa tastature, bojim se da tu nema kraja i konca

Danas sam negde na "486', naravno, ali vec odavno zagledam oglase sa "pentiumima'...

Da li se na njima brze završavaju romani, zezaju me moji?

Mir, deco ...

Tata možda dugo piše ali se to dugo i čita Šta mislite koliko bi ciča Tolstoj tek pisao "Rat i mir', na primer, da je usput morao da prolazi i sve ove užasne levele na "Lemingsima"?

Haj?

Da li je pitanje na početku uopšte glasilo koristite li kompjuter?", ili sam ja to usput izmislio?

No, svejedno...

Odgovor je, u svakom slučaju Ne, ne koristim ga, nego taj dripac koristi mene, i sasvim dobro mu ide, sto je najgore

Odavno sam prošao fazu "ne diraj nista", ali još uvek se desava da u sred noci nazovem prijatelje za pomoc, "pošto sam ja samo kliknuo na nekom mestu, i odjednom mi je sve nestalo, šta sad da radim?"

A softver napreduje tako da ni virusi više ne mogu da ga prate, kao što rekoh

U oktobru 91 započeo sam roman o tipu kog juri vojska i nedelju dana kasnije "pozivari" su zalupali i na moja vrata Zona sumraka, ili su mi pirati uvalili neki najnoviji tekst procesor koji sadrzi i 'interaktivne romane"? Kreneš pricu, i odjednom postaneš njen deo? Super- Ali zašto su mi poturili tu "odličnu pucacinu", da mi je samo znati? Pa, to nikad nije bio moj fah, davo ga odneo, daleko sam bolji u arkadnim avanturama.

No, sad moram da "klozujem", imam velikih obaveza

Bojim se da ne stignem prekasno, onaj ludak Petraš se u šestoj glavi zakačio u kaficu sa nekim tipovima u maskirnim uniformama, ne znam kako da ga izvadim? Prelistao sam sve casopise, ali još niko nije objavio rešenje romana Jedan od ONIH zivota"

E, nekad mi je lepo dosta svih tih tipova

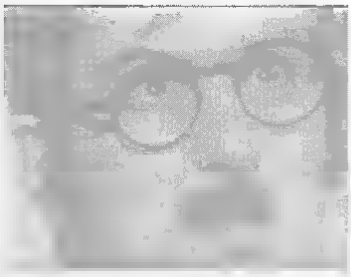
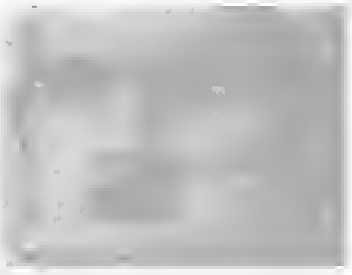
Mislim da ću ih u devetoj glavi sve potrpati u neki "folksvagen-kombi i ubaciti ih u suprotnu traku autoputa, pa nek se vade kako znaju A u susret im ide karavan zahuktalih šlepera koji voze pospani Turci I noc je Slaba vidljivost Kiša jezivo pljušti

Ma, ajde-de, nemojte mi se puno brinuti...

Jer, ne samo da i ja volim "hepiendove , kao i svi drugi, nego moji junaci nemaju infinity lives", moram zestoko da pazim na njih

Naravno da cu "sejvovati" pre nego sto učinim neku glupost.

Đorđe Balašević

MONTY PYTHON'S FLYING CIRCUS

Momci iz čuvenog cirkusa Montija Pajtona i ovoga puta su napravili pun pogodak što se njihovog karakterističnog humora tiče. Zaista svako ko ih voli pronaćiće, u najmanju ruku nekoliko sati zabave. Ovoga puta medij na kome nastupaju nije filmska traka već CD, i to na moju ličnu čalost, samo jedan.

Šou počinje klikom na ikonu u Windows-ima. Prvo što ćete ugledati je ime kreatora, 7th Level. Sa desne strane će se pojaviti gospodin sa sestrom i krilima vukući za sobom transparent na kojem piše "PRESENTS" (svojstveno samo Pajtonima, zar ne?!). Zatim sledi uvod koji je, ako se ne varam, svaki put drugačiji. Ispred sebe vidite pozorište sa sedištima i pozornicom. Sedišta su prazna, ali povremeno iza njih izviruju Mona Liza i još nekoliko poznatih i nepoznatih ličnosti. Na pozornici se dižе zavesa i prikazuje se, između ostalog i njihova čuvena spica sa ruzama, iz kojih, kada se rascvetaju, izlazi Monty Python's Flying Circus.

U desnom donjem uglu nalazi se nešto što mi je u prvom momentu ličilo na oblačić iz nekog stripa, ali se ispostavilo da predstavlja mozak!! Kada kliknete na njega napustate uvod i prelazite u deo sa menijem. Meni ima oblik pomenutog mozga koji je podeljen na više delova, a svaki predstavlja jednu opciju.

Pythonizer sadrži dodatne opcije. Noise Bits, O.L.E. Screen Saver, Wall Paper i Icons. Spomenimo da kliktanjem na O.L.E. dobijate podužu listu poznatih skeceva koje možete pogledati. Svaki od njih se sastoji od digitalizovane slike i zvuka. Animacija je doduše prilično malih dimenzija, a teče sa oko 10 slika u sekundi, ali sve u svemu, sasvim je zadovoljavajuće. Neki od poznatijih skečeva su npr. "Crunchy Frog" i "Nudge Nudge". Screan Saver opcija će vam ponuditi da odgledate i do suza se nasmejete nekim otkačenim saver-ima. Iako većina njih, ako ne i svi nemaju ni najmanje veze sa namenom screen saver a, možete ih (ako se ne varam) instalirati kao standardne Windows saver-e. Spomenimo tek par komada: "Aquarium", "Michelangelo s David". Postoji i mogućnost aktiviranja interaktivnih (?!!) saver-a, npr. veliki broj replika engleske kraljice leti po ekranu, a vi ih jurite mišem i ubijate ih klikom na levo dugme.

Corridor je deo u kome vam se na ekranu pojavljuje veliki hodnik, tj. hol sa nekoliko stubova. Kada kliknete u levi gornji ugao ekrana statujete fliper (?!!). Iza stubova se pojavljuju razne, Pajtonima svojstvene spodobe u stilu petlja sa metlom na grudima, automobila itd.

Exploding TV Room je soba u kojoj se nalaze televizor, kamin i fotelja. Postoji gomila mesta na koje možete kliknuti i proizvesti najblesavije efekte. TV sam po sebi prikazuje neki program, a možete i sami promeniti kanal. Tu su scene iz skeceva "Exploding Penguin", "Blue Danube", itd. Kada kliknete na jedno posebno mesto, Terry Jones će vam reći da će vam kompjuter eksplodirati ukoliko pritisnete SPACE, pa probajte!

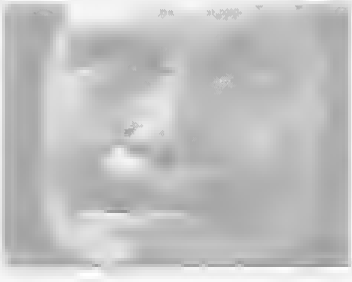
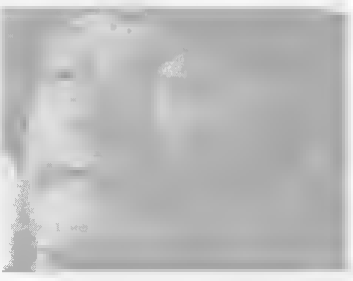
Portrait Gallery je galerija sa 3 slike na zidu. Možete kliktati na razna mesta i prizivati razne kreature iz njihovih serija i filmova. Može vam se desiti da vam se na desnoj slici pojavi džekpot ručica. Kada je povučete, u 3 slike na zidu, počeće da se vrte fotografije članova Pajton družine. Pokušajte da dobijete 3 iste.

Loonatorium je ekran prepun raznih faca i predmeta. Ako kliknete na dve devojke u desnom delu ekrana, zaigraće kan-kan. Kliknite na mrava i prikazace vam se storija o mravu, njegovim prednostima i slabostima. Spot The Loony" je deo u kome se od vas traži da upucate jednu od faca koja izviruje iza mnogobrojnih predmeta na ekranu. Sve u svemu, opšta ludnica.

Test Your Skills, kao poslednja stvar sadrži tri igrice: "The Pig Game", "The Gopher Game", "The Bird (Chicken) Game". Sve tri su u njihovom stilu, sa blesavim animacijama čiji je autor, njihov član, Terry Gilliam. U "The Gopher Game", vi ste žena sa čekićem u ruci. Ispred vas se nalazi 7 rupa iz koji izviruju razne face i spodobe. Treba da ih tresnete po glavi kako se koji iznenada pojavljuje iz rupa. Za svakog dobijate po poen-dva, a highscore je 7432179.

Kada konačno poželite da napustite program, kliknite na znak "Way Out", i iza njega će se pojaviti engleski Bobi koji će vam se učtivo izviniti za neprijatnosti koje su vam se dogodile. Nakon toga će vam se prikazati podugi spisak ljudi koji su učestvovali u projektu. Inače, CD je posvećen preminulom članu grupe Graham Chapman-u.

Aleksandar Puškaš

A ŠTA DALJE?

NE, NIJE UPUTSTVO ZA IGRU.



April ove godine je bio jedan od najdramatičnijih "momenata", što se sudbine Amiga računara tiče

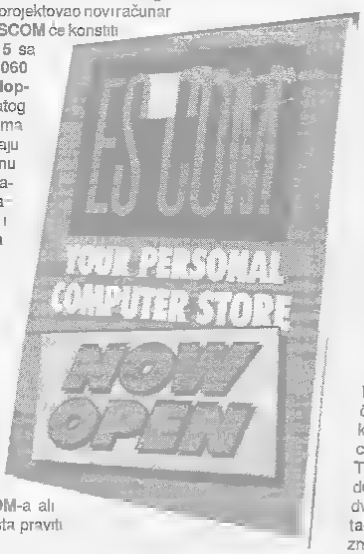
21 April je određen za aukciju **Commodore**-a, i sva prava na Amigu što je bilo i najinteresantnije. Dve nedelje pre aukcije, **ESCOM AG**, nemačka firma poznata po širokoj prodajnoj mreži u celoj evropi (inače, ESCOM je najveći diler PC kompatibilaca u Evropi) predlaže sudu sumu od 5 miliona američkih dolara kao start za licitaciju. Potom se objavljuje da je ESCOM kupio i sva prava nemačke podružnice **Commodore**-a, što ih je koštalo 2 miliona.

Prvo iznenađenje je bilo odsustvovanje **Commodore U.K**, podružnice **Commodore**-a u Engleskoj, jedine filijale koja je poslovala sa profitom. Nisu imali dovoljno finansijskih sredstava, da polože tzv. *Security Deposit* od milion dolara kao garanciju. Sledeći šok je koalicija **CEI**-a (glavni **Commodore**-ov dealer) i **DELL**-a (jedan od najvećih proizvođača PC kompatibilaca).

Početna suma od 5 miliona je ostala. **CEI** i **DELL** nude 7, **ESCOM** diže na 10 miliona, i posle pauze, **CEI** i **DELL** predlažu 15 miliona dolara. Međutim, uz to traže i mogućnost da dobiju sva prava, pregledaju papire, projekte, i ako im se ne svidi, da se novac vrati. Normalno, to je bila besmislena ponuda, i deonićari odlučuju da prihvate **ESCOM**-ovu ponudu. **CEI** ulaze žalbu koja je do danas ostala "neotkrivena" javnosti ali sud to odbija, i zvanično, **ESCOM** je preuzeo ime i sva ostala prava na **Commodore**-a.

Šta ćemo dalje?

ESCOM objavljuje planove u kojima se navodi ponovna proizvodnja **C64**, proizvodnja Amiga računara u Kini, plasiranje PC kompatibilaca pod **Commodore**-ovim imenom, itd. Odlučeno je da će se odmah početi sa proizvodnjom Amige 1200, Amige 4000 sa 68040, i Amige 4000 sa 68060 procesorima. Poslednje informacije o količinama su 125 000 komada Amiga 1200, 15 000 komada Amiga 4000/68040 i 10 000 komada Amiga 4000/68060. Da se ne bi projektovao novi računar sa procesorom 68060, **ESCOM** će konstituisati karticu od firme **Phase 5** sa imenom **CyberStorm 060**. **New Bussines Development** (proizvođači poznatog multimedijalnog programa Scala) i **ESCOM** sklapaju dogovore o novom dizajnu Amige, i distribuiranju paketa Scala MM300 uz svaku Amigu. Pominje se i mogućnost ugrađivanja SCSI kontrolera u Amige 4000.



ESCOM osniva firmu **Amiga Techologies** koja će preuzeti kompletan razvoj Amige, da bi se Amiga odvojila od ostalih delova **Commodore**-a koje je **ESCOM** kupio. Potom, američka firma **VisCorp** dobija licencu od **ESCOM**-a ali se još ne zna kada će i šta praviti.

Pokušaćemo da hronološki navedemo poslednje zvanične informacije od strane **Amiga Technologies**.

Početni rok za isporuku Amiga jeste Septembar 1995 godine - **ESCOM** je kupio oko 200 prodavnica u Engleskoj zbog bolje prodaje Amige - Zvanično je potvrđeno da se **CD32** neće praviti ove godine. - Najavljena je mogućnost pravljenja nove konzole za igru - Nezvanično, **Amiga Technologies** se odlučuje za **PowerPC** čipove za novu Amigu - **CEI** i **ESCOM** su sklopili dogovor o distribuciji Amiga računara na američkom tržištu. I nekoliko manjih firmi je ušlo u taj posao - Određena količina Amiga 4000 će se proizvoditi u Americi zbog lakše prodaje. Predviđa se da će samo za američko tržište biti proizvedeno 20 000 Amiga 4000 Tower, što znatno uvećava broj Amiga 4000 za 1995 godinu - Slika koju vidite je zvanično demantovana kao nova Amiga 4000 (iako je to skenirana fotografija sa prvih konferencija za štampu). Koristiće se PC Big Tower kućišta sa malim izmenama - Ne predviđa se standardna ugradnja CD ROM-a u Amigu 4000 - Ne predviđa se isporuka Amiga 1200 u Americi - Amige 4000 Tower će se DEFINITIVNO proizvoditi u Americi, a eventualno ako bude potražnje sklapati u Evropi - Navodno je već prodano oko 40 000 Amiga 1200 u Evropi, ali nije precizirano kome. Veruje se da svi dileri čekaju Septembar za početak prodaje - Negirano postojanje **Amige 1300** ili bilo kakvi planovi oko tog modela - Takođe i projekat **Commodore U.K** za **Amigu 1200CD** je propao. Postojao je prototip, ali je bilo problema, pa je projekat zaustavljen - Verovatno je da se proizvodnja CD32 neće obnavljati. Demantovana informacija da je VisCorp dobio licencu. Samo je razmatrano o tome - NewTek je objavio da prestaje sa proizvodnjom **Video Toaster**-a za Amigu (sramota) - ESCOM odmah poslao ekipu u Sjedinjene Države, na sastanak sa čelnicima NewTek-a (svaka čast) - Najavljen pad cene za Amigu 4000 Tower sa 3 500 američkih dolara, na 2 700 - Održane dve velike Amiga manifestacije u Americi. Dobar znak - Od 26.08.1995 do 03.09.1995. **Amiga Technologies** i **ESCOM** prikazali nove modele Amiga na sajmu u Berlinu. To je prvi put od likvidacije **Commodore**-a da je u javnosti (na sajmu) prikazana Amiga - Najavljena kartica sa procesorom 68060 za Amigu 1200 - Proizvodnja novih Amiga počinje u septembru, a prodaja u oktobru - 68060 za Amigu 1200 će moći da se ugradi samo u dodatno kućište sa Zorro 3 slotovima. Cena će biti oko 1000 engleskih funti za kompletnu konfiguraciju.

Amiga je još uvek jedini računar koji je dobio 2 nagrade 'Grammy'!

C.S.

X - COPY

Čudan početak teksta, ali mnogo ljudi se i dan danas nalazi u dilemi šta je **XCopy**. Evo čemu služi: da sebi napravite kopiju diskete, da iskopirate disketu prijatelju, da je formatirate, proverite ispravnost, i tako dalje.

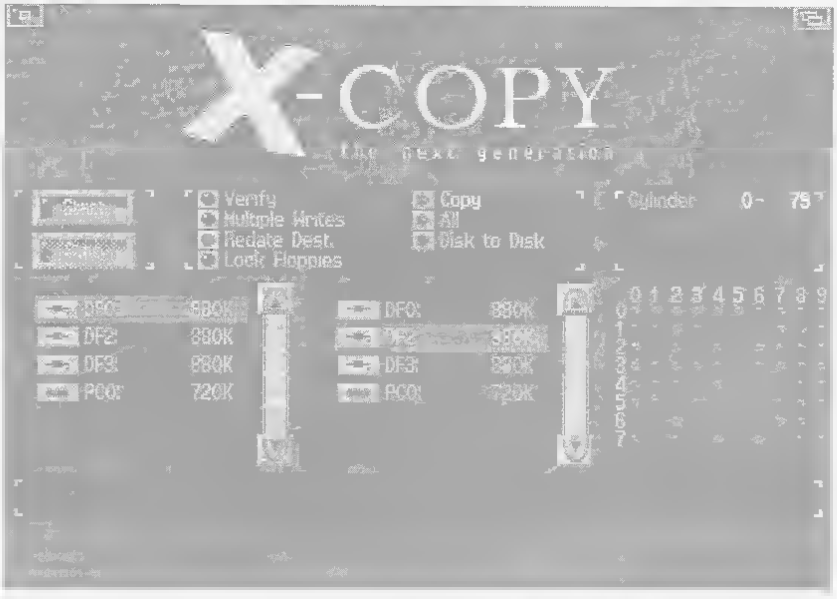
Postoje dve aktuelne verzije **XCopy**-ja koje se mogu naći na našem tržištu. Prva je tzv. "stara". Lako ćete je prepoznati, jer posle startovanja nećete moći da promenite ekran tastenma Amiga i M. Znači kako **XCopy** preuzima kompletne resurse računara, jedina stvar koju u tom momentu možete da radite je korišćenje ovog programa. Ukratko ćemo objasniti glavne opcije i nećemo spominjati relativno nekorisne kao što je SYNC.

Dva su glavna niza opcija. Počećemo sa **COPY** opcijama. To su **DOSCOPY, DOSCOPY+, BAMCOPY+** i **NIBBLE DOSCOPY** kopira diskete i ne pokušava da popravi grešku kada na nju naiđe, za razliku od **DOSCOPY+**, dok **BAMCOPY+** kopira samo popunjene sektore diskete, tako da možete ubrzati snimanje diskete u DOS formatu. **NIBBLE** koristite kada kopirate MSDOS diskete, one u ATARI formatu, itd.

Sledeći meni je **TOOLS**. **OPTIMIZE** omogućava da "sredite" disketu, jer Amiga ne snima fajlove na disketu po nekom redosledu, pa se time gubi brzina čitanja. Optimizovanje će složiti fajlove na disketi, pa će čitanje direktorijuma i sl. biti mnogo brže. Međutim, za taj posao bih preporučio neki od programa tipa *Quarterback Tools* ili *AmiBack Tools*. **FORMAT**, pretpostavljate, služi za formatizovanje diskete. Mnoge igre traže da ubacite praznu i formatizovanu disketu da biste snimili poziciju. Disketu možete da pripremite konsteći ovu opciju. Pri formatizovanju, **XCopy** će vas prvo pitati za ime koje želite da date disketi, možete samo pritisnuti ENTER i disketa će dobiti ime **EMPTY**. Što se *bootblock*-a tiče, o njemu će biti reči nešto kasnije. **QFORMAT** služi za "brzo" formatizovanje diskete. Međutim, ona već mora biti u DOS formatu, i **QFORMAT** će samo izbrisati podatke o fajlovima koji na njoj postoje. **LOESCHEN** je možda najčudnija opcija, jer služi za "brisanje". Svi podaci se gube, a disketa postaje nečitljiva. U nekim slučajevima, to pomaže kod neispravnih disketa. **INSTALL**, kako ime kaže, služi za instaliranje *bootblock*-a. Bootblock je zaduzen za "podizanje" sistema. *Bootable XCopy* i *FFS Bootable* (FFS je skraćenica za *Fast File System*, koristi se na operativnom sistemu 2.0 i većem) omogućiće da dignete sistem sa diskete, dok će *Noboot* i *FFS Noboot* isprazniti *bootblock*. Brzinu čitanja ispitaće **SPEEDCHK**. **KILLSYS** je namenjen vlasnicima Amiga računara sa 1Mb RAM-a i manje. Jednostavno, "ubijete" kompletan operativni sistem, i sva raspoloživa memorija se koristi za **XCopy**. Potom slede opcije za početni i krajnji sektor, za kopiranje samo jedne strane diskete, itd. Na kraju postoji opcija kojom određujete da li ćete koristiti direktno 'disk na disk' kopiranje ili ono putem RAM-a. Bez dodatnog disk drajva, moraćete da upotrebite RAM opciju.

START počinje kopiranje. Ispod **START**-a se nalaze sličice disketa sa označenim imenima drajvova. Gornje "lampice" služe za obeležavanje drajva sa kojeg se kopira, dok je donji red namenjen označavanju drajva na koji se snima. Ili u kojem se formatira disketa, instalira bootblock, i sl. **STOP** zaustavlja trenutnu aktivnost u **XCopy**-ju. **DISK INFO** prikazuje popunjenost diskete (samo sa DOS disketama). **INHALT** izlistava sadržaj DOS diskete, a **PRUFEN** proverava ispravnost. Sa **ZURUCK** završavate korišćenje **XCopy**-ja.

Naveli smo komande u nemačkoj verziji ovog programa koja je tako reći izvorna, i koja se najviše viđa kod nas. U engleskoj verziji (koja je "samo" prevedena) sve je isto, osim naziva opcija, ali nadamo se da nećete imati većih problema.



Izlazak iz **XCopy**-ja postižete klikanjem miša u levi gornji ugao ekrana. Kada naiđete na grešku možete tasterom **R** ponovo probati da iskopirate isti sektor, ili tasterom **C** nastaviti kopiranje uz prisutnu grešku. Preporučujemo da promenite disketu ako do greške dođe. Takođe, glavne opcije **START, STOP** i druge možete da pozovete i sa tastature. **F1** poziva **START**, **F3 - STOP**, **F10 - izlazak**.

Postoji i nova verzija **XCopy**-ja (priložena slika) koja radi u multitaskingu (pod sistemom, kako programeri vole da kažu). Mnogo lepše izgleda, ima mogućnost kopiranja nestandardnih device-ova (uređaja) kao što su PC0: (integrisan sistem čitanja PC-jevih disketa sa operativnim sistemom 3.1), RAD: i drugih. Međutim, postoji mnogo sitnih grešaka koje ovu verziju čine nesigurnijom od stare.

C.S.

Windows 95

Kada su i najstrpljiviji počeli da grickaju nokte, krajem avgusta *Microsoft* je predstavio svoj novi operativni sistem

Instalacija

Instalacija **Windows 95** dolazi na jednom CD u, ali ako niste sretni vlasnik nekog CD ROM-a istu možete dobiti i na 24 diskete Instalaciju sa disketa ne preporučujem jer može da vas košta prilično nerava Jednostavno prekopirajte sve diskete u jedan direktorijum na hard disku i pokrenite *Setup*

Ono što sam odmah primetio (a po čemu se release verzija razlikuje od beta verzije iz maja), jeste činjenica da srpski jezik i sva podešavanja vezana za to (*regional settings*), više ne postoje! Da li je *Microsoft* imao nekih problema sa dotičnim podešavanjima ili jednostavno planira da izda EE (*Eastern Europe*) verziju kao što je to bio slučaj sa ranijim verzijama **Windows** paketa verovatno ćemo saznati narednih meseci.

Sama instalacija teče, uglavnom, bez problema i prilično brzo Kažem uglavnom iz sledećeg razloga prilikom instalacije **Windows** pokušava da upiše svoje podatke u tabelu particija i boot sektor U tom momentu se javlja "*virus protection* i obaveštava me o tome Nakon potvrdnog odgovora na pitanje da li želim da nastavim, instalacija se naprosto smrzne"

Koncepcija

Svi koji su imali priliku da se sretnu sa ranijim *Microsoft*-ovim proizvodima ovog tipa (**Windows 3.1x, NT**), biće prijatno iznenađeni jednom potpuno novom koncepcijom i izgledom

Prvo što ćete primetiti po startu **Windows 95** (u daljem tekstu W95), jeste da više nema *Program Manager*-a i grupa Zatecićete samo plav ekran radne površine (**Desktop**) sa svega par ikona programa raspoređenih po njemu, kao i linijU **Taskbara**

U ranijim verzijama **Windows**-a, **Desktop** je služio isključivo smeštanju ikona minimiziranih programa ili da lepo izgleda kada za **Wall Paper** postavimo, recimo, Jamie Lee Curtis, niste više Sada na njega možemo rasporediti ikone programa koje često startujemo Dos prompt, Control panel i slično Zadržao je mogućnost menjanja boje ili stavljanja Jamie kao **Wall Paper** ali se sada minimizirani programi smeštaju na **Taskbar**, odakle se prostim klikom vraćaju u pređašnje stanje

Na **Taskbaru** se inicijlno nalazi sat koji možete da isključite i opcija **Start** koja otvara pop-up ili pull-down meni, zavisno od položaja **Taskbar**-a U **Start** meniju se nalazi praktično sve što dobijete u paketu **W95** Tu je i dalje **Accessories** sa starim programima u novom ruhu **Paint** (zamena za Paintbrush), **Character map**, **Calculator** i drugi, **Settings** sa Control panel-om igre i programi za održavanje sistema (pretežno diskova - disk defragmenteri) Podmeniji su označeni strelicom udesno i nema potrebe za kliktanjem da bi se otvorili, već se automatski otvaraju kada dovedete pointer na njih Kliknite na **Start** opciju **Taskbara** i sami pogledajte šta se sve tamo nalazi

Jedan od noviteta koje donosi novi operativni sistem jesu objekti Naime, ceo sistem je, kako to danas popularno kažu, objektan Svaka celina je jedan objekat Tako su **fajlovi folderi Desktop, Taskbar Recycle bin** (korpa za otpatke) samo neki od objekata Za svaki od njih prostim klikom desnim dugmetom koje, napokon ima neku funkciju **W95** će ponuditi meni sa opcijama koje se mogu primeniti na dotični objekat Tako će klik na ikonu nekog programa ponuditi *delete*, *copy*, *properties* opcije, dok će klik na, recimo **Recycle bin** između ostalog, ponuditi opciju *empty Recycle bin* Za svaki objekat postoji opcija *properties* Tu ćete naći neke dodatne opcije zavisno od objekta sa kojim radite Tako će se recimo u *properties* za **Desktop** naći podešavanje broja boja, rezolucije, boja pojedinih elemenata prozora i slično

Primetili ste da sam pomenuo dva termina koja nisu postojala u ranijim verzijama **Windows**-a - **folderi** i **Recycle bin** Pojam **folder** je *Microsoft* preuzeo sa *Mekintos* računara, i operativnog sistema *System 7* (za šta je gospodin Gates vodio sporove sa Apple-om) i predstavlja u stvari običan direktorijum koji se u **W95** može na neki način smatrati programskom grupom, s tom razlikom što sada može da postoji "**folder u folderu** (setimo se da u ranijim verzijama **Windows**-a "grupa u grupi" nije postojala, pa smo se dovijali raznim programima tipa **Plugin**)

Drugi termin, **Recycle bin** je sinonim za **Trashcan** sa *System*-a *7*, a predstavlja specijalni **folder** za čuvanje obrisanih fajlova Tako, ako ste greškom obrisali neki program, jednostavno možete da ga vratite Naravno, **Recycle bin** je ograničenog kapaciteta i izražen je u procentima slobodnog prostora vašeg diska a može se, kao i sve ostalo u **W95** podesiti u *properties* opciji za **Recycle bin** ili potpuno isključiti stavljanjem na nulu

Prozori su više-manje zadržali stare osobine i izgled Tu, naravno ne računam novi dizajn već osnovne elemente prozora (meniji, title bar, scroll bar) Dodate su dva nova elementa ikona u obliku slova X koja služi za zatvaranje prozora jednim klikom i označeno mesto u donjem desnom uglu prozora za promenu veličine istog, tako da sada ne morate da "bodete" ivice prozora da biste mu promenili veličinu



Nemoguće je u jednom članku opisati sve novitete koje novi **Windows**-i donose Jednostavno sednite i eksperimentišite To je najbolji način da upoznate **W95**, ovladate njime i koristite ga

Plug & Play

Plug & play (p&p) je jedan od noviteta koje sam jedva dočekao. Da li je to pravi p&p ili "plug & pray" kako su ga zlobnici u startu prozvali? Na moje veliko zadovoljstvo ispunio je sva očekivanja. Sve hardverske zahvate Windows je prilikom startovanja prepoznavao startovao se u odgovarajućem modu (safe mod) te mi ponudio da iz prilično duge liste, odaberem hardver koji sam instalirao ili da ga pustim da on obavi posao. Opredelio sam sam se, naravno, za ovu drugu opciju. Posle detekcije koja može da potraje i par minuta novi hardver je bivao prepoznat i odgovarajući drajver instaliran. Od hardvera koji sam mu servirao", veliki broj su biti delovi renomiranih proizvođača (S3, ATI MACH 64, Panasonic CD), ali je bilo i raznih egzotičnih delova (Sound maker 16E razne adlib muzičke kartice) i svaki od njih je bivao ispravno instaliran. Na ovaj deo zaista nemam nikakvu primedbu. Možda je detekcija mogla teći malo brže, ali ako pogledate listu hardvera koju 95-ica moze da prepozna, svakako cete opravdati cekanje od par minuta. Ako vaš hardver ne bude prepoznat (za šta postoji zaista jako mala verovatnoca), **Windows** ce vam ponuditi da iskoprate odgovarajuce drajvere sa diskete.



Performanse. Multitasking. Multitreding.

Ove tri stvari ce verovatno zanimati mnoge. Što se tice performansi, bicete prijatno iznenadeni brzinom koju **W95** postiže kako u okruženju tako i u prompt modu. To se prevashodno odnosi na rad sa diskom, mada ni iscrtavanje i ažuriranje ekrana više nece biti skokovito. Operacije sa diskom su dosta brže, zahvaljujući dobro razvijenom sistemu kesiranja diska. Tako ce, recimo, **W95** obrisati neki prilicno veliki direktorijum (ili vise njih sa deltree) u rekordnom vremenu. Tek kasnije, kada uhvati pogodnu priliku, **W95** ce promene zaista azurirati (posto se brisanje u stvari vrši po FAT u koji se svo vreme nalazi u memoriji programa za keširanje).

Multitreding (multithreading) je novitet ove verzije **Windows**-a. Osnovna ideja je u sledecem: program koji treba da radi vise poslova koji ce na kraju rezultirati obavljenim crtavim poslom, deli posao na vise celina, tako da postoji deo koda koji, recimo, priprema tekst za štampu, deo koji stampa i deo koji omogucuje korisniku editovanje teksta a uz sve to postoji deo koji svira Betovenovu 9 simfoniju. Svaki od tih delova se naziva nit (thread) i svi oni rade paralelno svoj posao, nezavisno jedan od drugoga. Naravno, tredovi, po potrebi mogu da razmenjuju podatke i da se medusobno usklađuju i dopunjuju. Kao rezultat rada svih njih, kada se 9 simfonija odvrti par puta, glavni posao ce biti zavrsen.

Pojam **multitaskinga** nam je svima poznat iz ranijih verzija **Windows**-a, ali je za pravi osecaj multitaskinga bilo neophodno napraviti .PIF fajl (program information file) koji određuje prioritete programa i još citav niz drugih podešavanja. Ovo se, naravno, odnosi na dos aplikacije jer se **Windows** aplikacije prirodno "multitaskuju". U **W95** je sve ovo mnogo bolje izvedeno. Kao test multitaskinga radio sam raspakivanje arhive od 1.4M sa jednog flopija i formatiranje drugog flopija. Za to vreme sam mogao da kompajliram C program ili nesto slicno. Sve je radilo "samo od sebe", bez potrebe za podešavanjima koja, ipak, možete da izvodite.

Sigurnost

Napredniji korisnici **W95** ce se sigurno zapitati koliko je novi sistem pouzdan. Nemoguce je u jednom clanku opisati sve ono na šta sam nailazio u toku testiranja, ali cu pokušati da otkonim neke nedoumice na ovu temu.

Zaštita memorijskih resursa nije mnogo odmakla u odnosu na beta verziju iz maja ove godine. Bag sa popunjavnjem donjih 64K memorije proizvoljnim sadržajem i dalje nije otklonjen mada je bio dokumentovan mnogo pre izlaska release verzije (za neupucene popunjavanje donjih 64K memorije proizvoljnim sadržajem neminovno dovodi do pada sistema). To znaci da **W95** ne štiti kriticno mesto u memoriji - vektor tabelu. Naravno, ona se iz momenta u moment, po startu vecine programa, menja te bi pri startu gotovo svakog programa **Windows** dizao uzbunu, ali se to moglo bolje resiti. Pomenuti problem kod **OS/2 Warp** operativnog sistema ne postoji.

Na sreću to je jedan od samo dva nedostatka. Drugi je taj sto sve 16-bitne aplikacije (svi dos i **Win 3.1x** programi) dele jednu virtuelnu mašinu (jedan memorijski prostor). Tako bi, recimo, pad jedne aplikacije mogao dovesti do pada ostalih. To se, srecom, dešava jako retko. Uz ovaj drugi nedostatak bih dodao i sledece: svi programi iz "autoexec bat" i "config sys" datoteka ce po startu biti uredno izvršeni, a tek potom ce **W95** da nastavi sa pokretanjem svojih drajvera. Čak je moguce izvršiti dos koji je bio na disku pre instaliranja **W95**. Moguce je sa F8 tasterom izvršiti neku od 7 start up modova koje **W95** nudi (safe mode, comand prompt only, previous version of dos, ...) ili potvrđivati instaliranje svakog drajvera ponaosob. Ovo naravno može da bude opasno po sigurnost sistema jer se pre samog starta **Windows**-a startuje proizvoljno mnogo drugih, potencijalno opasnih, programa.

Momci iz *Microsoft*-a su ulozili dodatne napore radeci na mehanizmima zaštite podataka na disku. Poznato je da 95-ica podržava imena fajlova do 255 karaktera. Kao sto je poznato, to nije plod novog fajl sistema (i dalje je tu FAT) vec nekih malverzacija sa fajl entrijima (više detalja neki drugi put). Tako bi programi tipa NDD, SpeeDisk ili slični (koji koriste direktan pristup FAT-u) mogao da dovede do gubitka "dugih" imena, odnosno njihovog skracivanja na originalnih 8+3 karaktera. To se i dešava ako radimo u DOS modu. U normalnom režimu rada svaki pokusaj direktnog pisanja po sistemskom području diska **W95** ce sprečiti izdajuci pri tome odgovarajucu poruku. Naravno, ako ste sigurni da znate šta radite (ja sam pokušao da vratim obrisanu sliku), tu je komanda LOCK drive koja vam omogucava da radite sta hocete. **Windows** vas ostavlja na miru. Kada ste uradili to što ste hteli, treba da o tome obavestite **Windows** sa UNLOCK drive koja drive (C, D, ...) vraca pod kontrolu 95-ice. Sve programe za održavanje diskova cete pronaci u *System tools* folderu.

Igre

Mnoge potencijalne korisnike novog operativnog sistema svakako ce zanimati ova tema. Svi oni mogu da odahnu jer ce 99% igara da radi bez potrebe za bilo kakvim podesavanja u *properties* kojih, verujte mi na rec, ima mnogo. Preostali deo zahteva minimalna podešavanja ili start u "command prompt" modu. Za sve one koji bi da igraju "u prozoru" malo razočarenje - **Windows** ce za vecinu igara staviti status *frozen* sve dok se ne vratite u *full screen*.

Što se tiče igara specijalno pisanih za 95-icu vec danas se na tržištu može naci veliki broj: Doom 2, Pitfall - The Mayan adventure. Sve one rade veoma brzo zahvaljujuci novoj tehnici - **WinG** koju je *Microsoft* razvio i koja omogucuje direktan ispis u video memoriju, odnosno prozor, zaobilazeci WinApi funkcije. Probajte samo Pitfall.

Do sledećeg puta

Ukratko sam, koliko mi je to prostor dopustio pokušao da vas približim novim **Windows**-ima. Moj savet je da probate, pa da vidite. Šta drugo? Jedina "sitnica" mi se potkrala do sada - ako imate "samo" 4Mb RAM-a, bice bolja da potrazite spas u DOS-u. Pored svog pompeznog najavljivanja, **W95** definitivno ne radi na 4Mb, odnosno ne radi dovoljno brzo. Sa 8Mb RAM-a i prosečno brzim hard diskom i sam **Windows** ce reci *"Your system is configured for optimal performance"*.

Sasa Popravak

HAJDE DA

U neka, ne tako davna vremena, pre nekih 15-tak godina računari su počeli svoj prodor u svačije domove Iako je bilo skeptika prema tim spravicama, njihovo napredovanje i ulazak u živote mnogih ljudi više niko nije mogao da spreči Oni su naprosto, iz godine u godinu, dobijali sve više pristalica, a mnogi koji su tada imali svoje početke, danas su ljudi od ugleda u svojim zanimanjima, koja neretko imaju tesne veze sa računarima

Kucni računari onog vremena nisu bili impresivni za današnje pojmove Setimo se samo legendarnih **ZX Spectrum** i **Commodore 64** Oni, koji su dane (i noći) provodili uz svoje male ljubimce danas ih se svakako rado sećaju Takođe, ne zaboravljaju vocite rasprave koje su se vodile oko toga ciji je ljubimac bolji, bas kao i dan danas oko Zvezde i Partizana

Međutim, danas se računari menjaju velikom brzinom "Koliko kanala ima tvoja zvucna kartica? Koliko RAM-a imaš na video kartici? Je'l imaš CD? To su samo neka od pitanja koja se mogu cuti u razgovorima dva strasna igraca Racunari su vec toliko napredovali da su i obicni igrači video igara prisiljeni da upotrebljavaju stručne i tabu termine koji se donedavno bili ili previše strucni, ili tabu

Za svakog igrača (koji tek treba da kupi kompjuter), pitanje od suštinskog značaja je "Koji racunar odabrati? Da li je to toliko važno? Igrac ce, kako mu i samo ime kaže, računar koristiti isključivo za igranje U cemu je onda problem? Za sve racunare koji egzistiraju na tržištu postoji sijaset igara i igrica koje mogu da zadovolje svačije ukuse

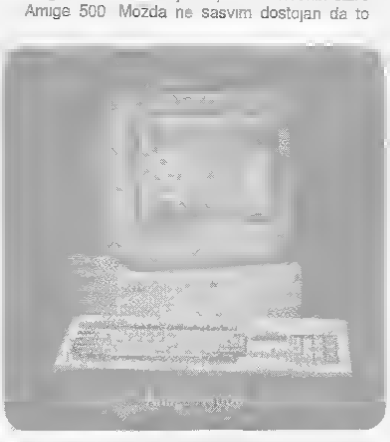
Pokusajmo da iznesemo argumente koji bi potencijalnog kupca buduceg igraca, naveli da se opredeli za neki racunar iz jedne od familija danas najpopularnijih racunara **Amige** i **PC**-ja Namamo nameru da favorizujemo jednu od strana, vec samo da prikažemo "objektivnu" sliku o mogucnostima svakog od njih, a sve u vezi igara Namerno smo izostavili pridev kucni, jer su odavno prestali da budu samo to Njihova upotreba je danas mnogo sira

Amiga 500

Krenimo od Amige koja je do danas doživela veliki broj izmena Prvi značajan model, a istovremeno i vrlo popularan (još uvek), je Amiga 500 Pojavila se na trzistu pre desetak godina, I još uvek postoji ogroman broj ponosnih vlasnika, koji su zadovoljni njenim mogućnostima Osnovna varijanta je imala 512Kb RAM memorije, ali su dada ipak mnogo zastupljenije Amige 500 sa okruglih 1Mb RAM-a Citava serija Amiga računara je zasnovana na procesoru iz Motoroline familije procesora 680x0 U Amigu 500 je ugraden jedan flopi disk. Standardno kuciste ne postoji već je ceo racunar u svom specifičnom kucištu na čijoj gornjoj strani se nalazi tastatura Čitava briga oko izgleda i nije toliko bitna s obzirom na namenu Amiga 500 se obicno priključuje na neki od "Commodore"-ovih monitora, dok sa specijalnim uredajem (tzv. RF modulatorom), sliku sa A500 možete videti na svakom televizoru To je velika prednost jer drastično smanjuje količinu novca koji bi trebalo uložiti u ovaj računar Što se konkretnih mogucnosti jedne A500 tiče, treba napomenuti standardne zvucne kvalitete cele familije Amiga racunara, a to su 4 kanala 8-bitnog zvuka, ili rečeno prostim jezikom, savršen kvalitet zvuka za potrebe svake igre Grafičke mogucnosti su nešto cime je svaki vlasnik Amige 500 mogao biti ponosan u vreme njene pojave Tada nije postojao računar koji je za istu cenu mogao ponuditi, makar izbliza, grafiku tog kvaliteta Ali, s obzirom da je od tada prošlo 10 godina može se reci da je vreme pregazilo Amigu 500 No ipak, i dan danas izlaze nove igre za ovaj model, sto samo govori da su mogucnosti koje ona pruža još uvek dovoljne za sadašnji nivo igara.

Amiga 1200

Sledeci model Amige koji bi bio interesantan a posebno je popularan u nas, je Amiga 1200 Moglo bi se reci da je to pravi naslednik stare Amige 500 Možda ne sasvim dostojan da to



bude, s obzirom na performanse koje nisu preterano poboljšane u odnosu na prethodnika Standardna konfiguracija sadrži 2Mb RAM memorije, što je znacajno povećanje Grafika je poboljšana, a postala je poznata pod skraćenicom **AGA** Nude se vece rezolucije sa vise boja Izgled racunara podseca na Amigu 500, čak je i flopi drajv ostao na istom mestu i to u jednini Suštinska razlika je u tome što Amiga 1200 unutar kucišta ima predviđeno mesto za hard disk. Za razliku od A500, ovaj model ima ugraden TV modulator, pa u nedostatku monitora možete koristiti televizor Sliku cak možete posmatrati na monitoru i TV-u istovremeno (ukoliko ih imate) sto povecava užitak u grupnoj igračkoj seansi Kao platforma za igranje, Amiga 1200 predstavlja ozbiljnog takmaca svim konkurentima Postojanje hard diska, dovoljna kolicina RAM-a (koji se može proširiti), kvalitetna grafika čine je skoro savršenim računarom za igranje Činjenica da vecina igara napisanih za Amigu 500 radi na Amigi 1200 (i velikog broja igara pravljenih isključivo za model A1200) dopnnosi zaključku da prosečan igrac ne može ostati ravnodusan pored svoje ljubimice

CD32

Ovaj model racunara bi se ipak mogao nazvati konzolom za igre. Suštinski, srž ovog računara je identicna Amigi 1200 Ocigledne razlike između ova dva modela su pre svega u izgledu CD32 je manja od A1200 i to iz prostog razloga što CD32 nema tastaturu Nedostatak iste je smanjio zapreminu koju racunar zauzima, dok bi druga ocigledna razlika bila postojanje CD umesto flopi drajva U pomanjkanju tastature sa CD32 se komunicira preko tzv džojpada (**joypad**) On ima nekoliko sarenih dugmica, i ne liči na džojstik. Međutim postoji nacin da pomocu posebnog uređaja, od CD32 napravite Amigu 1200, dodavanjem flopi drajva i tastature Korišcenje ovog racunara je krajnje jednostavno Svaka igra se nalazi na po jednom CD u a ponekad stane i više njih CD se ubaci na svoje mesto u drajv i sve je ostalo pesma Ovo poslednje se može protumaciti i doslovno jer vam CD32 omogućuje, pored igranja nekih fantastičnih igara, i slušanje audio CD-ova Neke od igara koje svakako treba imati su **Microcosm**, **Tower Assault** dok se za audio CD-ove opredelite vec prema ukusu

Amiga 4000

Do sada najbolji model je svakako Amiga 4000 Njena snaga se najbolje ispoljava u radu sa ozbiljnim programskim paketima Performanse su joj tiekako uporedive sa svakim PC kompatibilnim računarom, no njeno ciljno tržište svakako nisu igre Bilo bi zalosno koristiti takvu "spravu" isključivo za igranje ali ako neko ima želju (i novca), nema nikakvih prepreka Komfora i brzine nikada dosta, pa ce igranje igara tipa **Sim City** ili **UFO** biti neuporedivo lakse Sa hardverske strane gledano, a uprošceno do krajnjih granica, Amiga 4000 je jedna jako, jako, jako brza Amiga 1200" Samo iz tih razloga bi je bilo steta koristiti samo za igranje Amiga 4000 ima svoje kucište sa odvojenom tastaturom Kao i svi modeli Amige, ima mogucnost priključivanja dva džojstika, dok se posebnim adapterom, koji se priključuje na paralelni port bilo koje Amige, mogu pridodati jos dva. Na taj nacin možete prisustvovati nezaboravnom doživljaju igranja sa 4 ili čak 5 igrača istovremeno Jedna od najboljih igara koje ce vam pružiti ovakav uzitak je **DynaBlaster**

PC

Porodica **IBM** računara i kompatibilaca je u svetu prisutna odavno, dok su kod nas posebno popularni, kao kucni računari i sprave za igranje, tek poslednjih nekoliko godina PC racunari izgledaju standardno, od prvog pa sve do poslednjeg

SE IGRAMO

modela Imaju svoje kuciste, koje se, zavisno od velicine naziva mini, midi tower ili samo tower Tastatura je odvojena U PC se standardno ugraduje kontroler sa jednim portom za dzojstik. Za razliku od Amiginih dzojstika koji reaguju samo na 8 pravaca, dzojstici za PC su tzv **analogni**, sto znaci da reaguju na medustanja izmedu pravaca, tj osetljivi su na komande To omogucuje mnogo preciznije i uverljivije igranje raznih simulacija. Amiga tehnicki pruza mogucnost igranja sa analognim dzojstikom, jedino sto mali broj igara to podrzava

286

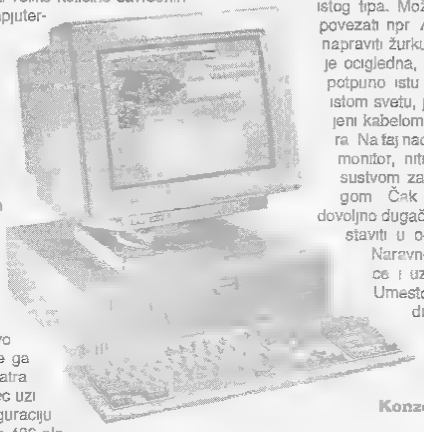
Iako podnaslov govori drugacije, realno gledano osim cuvenog **Tetrisa**, **Prince of Persia** i jos nekoliko legendarnih igara računar poznat pod šifrom 286, vam nece pružiti bas preterano zadovoljstvo u igranju Realno u vreme pojave 286-ice i njenog vrhunca, PC racunari nisu bili praktično nikakva platforma za igranje u poređenju sa onim sto su drugi racunari pruzali Velika sarolikost grafickih adaptera, nedostatak i nerasprostranjenost muzickih kartica, a i brzina (sporost) samog 286 procesora nisu dozvoljavali pojavu ozbiljnije sirenje igara tada popularnih na drugim platformama Danas se čak i naslednik ovog računara - 386, smatra losom investicijom, iako sa igračke strane nije tako U svakom slucaju, kupovina ovog modela PC-ja se u današnje vreme moze smatrati cistim promasajem

386

Vec sledeci predstavnik ove porodice računara predstavlja donekle dostojnog konkurenta u svetu igrackih mašina Dovoljna brzina u odnosu na prethodnika čine 386-icu pogodnim tlom za igranje prosecno dobrih igara Standardna konfiguracija ima 4 Mb RAM-a sto je uglavnom dovoljno Bitan detalj je činjenica da su **SVGA** graficke kartice praktično postale standard u svetu PC racunara, što nije slucaj sa zvučnim karticama Na tom polju jos uvek postoji sarolikost, od prvih verzija **SoundBlaster**-a do **Media Magic** ili **Gravis Ultra Sound** muzickih kartica Poslednjih par godina karakterišе ih tzv 16-bitni zvuk, sto je napredak u odnosu na 8-bitni Razlika je u kvalitetu samog zvuka, iako realno gledano, za igre današnjeg nivoa, ona i nije toliko bitna niti primetna no napredak je uvek za pohvalu Za igranje ce vam svakako biti neophodan kolor monitor, a 386-ica ce vam, izvesno je, pružiti zadovoljstvo Pored mnogobrojnih naslova igara, moci cete da igrate čak i **Doom** ili **Magic Carpet**.

486

Među PC familijom računara, 486-ica predstvlja važeći standard Sve manje od toga smatra se prosloscu, dok je **Pentium**, kao stepenik više za sada jos uvek daleko od prosecnog korisnika, posebno igraca Ali opšte činjenicno stanje oko igara za PC kompatibilne računare je takvo, da se standardi pomeraju praktično iz meseca u mesec Od nedavno su, veoma veliko tržište kompjuterskih igara postale igre na CD-ovima. Naravno da bi ste ih igrali neophodan vam je dodatni uređaj pod imenom CD drajv (CD-ROM) Zašto su baš CD igre toliko popularne nije teško zaključiti, ako se zna da na jedan CD disk možete da stavite preko 600 Mb podataka. Ta činjenica znači da CD igra moze imati velike količine savrsenih digitalizovanih ili kompjuterski kreiranih animacija, sa odličnim zvukom Logika je jasna. Zašto bi neko skupljao predmete po prostorijama ili ubijao milione nepri jateljskih stvorenja, ako pred sobom može da ima film u kojem jos i igra jednu od glavnih uloga Možda bi dobra ilustracija ovoga bila CD igra **Mad Dog** Ali napomenimo da CD nije isključivo vezan za 486 Možete ga staviti i u 386, ali se smatra da ce se neko, ako vec uzi ma CD u svoju konfiguraciju potruditi da ima barem 486 plo ču Realno, 486-ica ce vam pruziti mnogo u po gledu igranja ali je takode sasvim izvesno da cete i vi svom prodavcu morati da pružite jos više Reklo bi se da je ovo prilicno skupa masina za igranje ali dobijate mnogo



Pentium

Dodosmo i do njegovog velicanstva, Pentiuma Jedno je barem sigumo, toliko izvikani Pentiumov bag igračima zasigurno nece smetati Postavlja se samo jedno pitanje Zašto bi neko kupovao "zversku spravu kao što je ova, samo da bi zadovoljio svoju skrivenu igračku manију Bez daljeg razmatranja, ovo je preskupa igračka masina U ovaj racunar zaista mozete svasta da stavite i da se zatim danima divite "dokle je današnja tehnologija dogurala , ali novac koji biste potrosili na ovu zverku prosto vam se ne bi isplatio Činjenica je da vec postoje igre, kao što je 'Wing Commander 3', koje za komforno igranje traže da posedujete Pentiuma (ili bar veoma brzu 486-icu), ali mislim da ipak treba sačekati Hardver napreduje krupnim koracima igre, reklo bi se, malo kaskaju za njim Vec je smišljeno toliko novotarija da coveku dođe da stavi prst na celo i duboko se zamisli Pomenimo samo "Doom i 'Wolfenstein" koji su bili revolucija u igrama Pokrenuli su lavinu drugih igara koje su koristile istu tehniku Kraj se ne nazire Praktično su tek sada, pojavom dovoljno brzih računara, otkriveni novi horizonti kada su u pitanju igre a 'Doom" je samo početak. Bez obzira na to, trebalo bi se ipak još neko vreme zadovoljiti manjim zalogajima, ali ako vam novac ne predstavlja problem, svakako vam preporučujemo da uzmete najbolje - Pentiuma

Serial Link

Stvar koju nikako ne smemo zaboraviti, kada su igre u pitanju, je svakako draz igranja sa ljudkim protivnicima ili saveznicima Bilo kako bilo, užitak je neuporedivo bolji, pogotovo ako se igra ne odvija samo na jednom računaru Ta mogucnost odavno postoji Dva računara se po vežu serijskim kablom i posle toga, sve sto je potrebno su igre koje ovaj način povezivanja podržavaju Spomenimo samo neke, kao sto su **Stunt Car Racer, F15** Bitno je napomenuti da vam čak nisu neophodni racunari istog tipa. Možete bez problema povezati npr Amigu sa PC jem i napraviti žurku! Razlika u igranju je ocigledna, igraci i dalje igraju potpuno istu igru nalaze se u istom svetu, jedino sto su odvojeni kabelom od nekolko meta ra Na taj nacin, niti gledaju u isti monitor, niti mogu svojim pri sustvom zasmetati jedan drugom Čak se (ako je kabel dovoljno dugačak) računari mogu staviti u odvojene prostorije Naravno, sve ovo je mogu ce i uz pomoc modema Umesto kablova nazovite drugara spojite se i igrajte U svakom s l u c a j u , orobajte!

Konzole

I konačno, priču završavamo sa konzolama. One su takode računari, ali sa vrlo specijalnom namenom Koriste se isključivo za igranje i apso lutno sve je tome podređeno U svetu vec odavno postoje kao alternativa običnim racunarima koji imaju i druge namene, a kod nas tek sada postaju popularne Dve poznate firme koje ih proizvode su svakako **Sega** i **Nintendo**, dok je za preuzima nje tržišta ranije bilo i drugih pokušaja, uglavnom neuspešnih

Ponavlja se pitanje sa početka teksta "da li je sam tip racunara presudan za odluku o njegovoj kupovini? Realno gledano, nije Broj naslova igara za sve tipove je ogroman, i koji god racunar izabrali, verujte nam na rec, naigracete se Ako nemate nameru da se ikada pozabavite nekim ozbiljnijim primenama racunara, zaista nema argumenata koji bi prevagnuli na jednu od ponuđe nih strana Izuzetak je slučaj kada biste igrali samo jedan zanr igara. Tada bi PC odneo pobedu u igrama tipa "Doom", dok je Amiga nepnkosnovena u arkadama Posle svih iznesenih argumenata, sta god izabrali, necete pogrešiti.

Aleksandar Puškaš

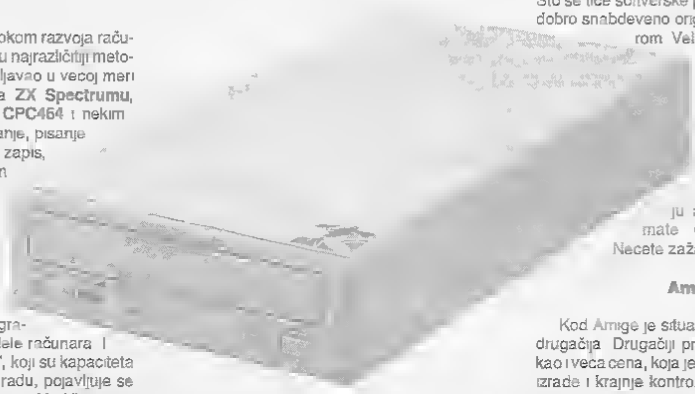
CD ROMOVI

U poslednje vreme veliki broj korisnika računara sebi postavlja pitanje Da li da kupim CD ROM? Ovaj tekst će pokušati da vam pruži neke odgovore, koji će vam pomoći pri odluci

Za skladištenje podataka tokom razvoja računarske tehnologije korišteni su najrazličitiji metodi Prvi sistem koji se upotrebljavao u većoj meri je **kasetofon**. Korišten je na **ZX Spectrumu, Commodore 64, Amstradu CPC464** i nekim drugim računarima Sporo čitanje, pisanje na kasetu kao i nepouzdan zapis, činili su kasetofon nepogodnim za rad Nakon toga se pojavljuje **flopi disk**. U početku ograničen na male kapacitete (180-360Kb) i brzine prenosa podataka, ipak je činio veliki napredak Vremenom, flopi disk postaje veoma popularan i ugrađuje se, bukvalno u sve modele računara I pored današnjih flopija od 3 5", koji su kapaciteta do 2Mb, i veoma pouzdani u radu, pojavljuje se potreba za sistemima koji mogu uskladištiti veće količine podataka, i sa njima brže manipulisati Momentalno se na tržištu nalazi više modela uređaja koji služe za skladištenje podataka Spomenućemo nekoliko najvažnijih **Strimer**, koji ima kapacitet od 120-500Mb, **optički diskovi** kapaciteta 80Mb - 1,4Gb i **DAT** ovi kapaciteta 2 - 16Gb Ova podela je gruba a na tržištu se mogu naći i uređaji koji odstupaju po karakteristikama Većina ovih uređaja je skupa i konste ih "profesionalci" **CD ROM** je prvi uređaj koji je prosečnom korisniku pružio mogućnost, da za relativno malu količinu novca dobije pouzdan i kvalitetan sistem za skladištenje velikih količina podataka

CD ROM je u ogromnoj ekspanziji, kao nosilac podataka za sve modele kućnih i personalnih računara, i konzola za igre Prvi kompjuterski CD ROMOVI su proizvedeni pre (davnih) 10-tak godina, a naglu ekspanziju doživljavaju u zadnjih godinu, dve Kao nosilac podataka, CD je veoma jeftin, jer dobijate mogućnost skladištenja 600 Mb za prihvatljivu sumu novca, a trajnost CD ploča je veća od disketa, strimera itd Sve u svemu, prednosti CD ROMA su velika količina podataka na raspolaganju, jeftin uređaj i CD ploče, relativno velika brzina pristupa i manipulacije podacima Neke vece mane, koje bi smetale prosečnom korisniku ne postoje, tako da je CD ROM u svakom slučaju dobar izbor pri kupovini periferne opreme

Odmah treba napomenuti da razlike između muzičkih i kompjuterskih CD-ova praktično ne postoje Pogoni u muzičkim i računarskim CD-ima su identični, a jedina razlika se svodi na kontrolnu elektroniku, koja omogućava komunikaciju CD-a i računara Sama CD ploča je prečnika 120 mm, potpuno identična sa muzičkom CD pločom, a ploče su kapaciteta 580 Mb (60 minuta) ili 660 Mb (74 minuta) Muzički CD je podeljen na trake, i svaka predstavlja jednu pesmu, dok kod računarskog CD-a ta traka može zauzimati ceo CD



Svaka traka na računarskom CD-u se zove sesija Noviji CD uređaji bez problema čitaju CD-ove snimljene u jednoj, ili više sesija Takođe, na CD ploči mogu biti kombinovani muzički naslovi i računarski podaci. To znači da bez problema možete na računarskom CD ROMU slušati muz



iku bez gubitka kvaliteta Na tržištu se momentalno prodaju **DOUBLE SPEED** (prenos 300Kb/sec) i **QUAD SPEED** (prenos 600Kb/sec) i (odnedavno) **SIX SPEED** (900Kb/sec) modeli CD ROMOVA Logican izbor je neki od DOUBLE SPEED modela, koji su momentalno standard, ali ako imate finansijskih mogućnosti, bezrezervno preporučujemo QUAD SPEED modele jer njihovo vreme neminovno dolazi

PC i CD

CD ROM na PC računarima je (više-manje) normalna stvar U skoro svakoj ozbiljnijoj kontiguraciji, nalazi se barem DOUBLE SPEED CD ROM Na našem tržištu postoji nekoliko modela koji drže primat u prodaji Da li je to odraz kvaliteta tih CD ROMOVA ili samo trenutačna moda, jer je određeni model lako za nabaviti? Na to pitanje ćemo pokušati odgovoriti u sledećim brojevima predstavljajući različite modele CD ROMOVA. Što se tiče softverske podrške, tržište je izuzetno dobro snabdeveno originalnim i piratskim softverom Veliki broj ljudi bavi se snimanjem CD ploča, a izbor koji se nudi pred prosečnog korisnika je zaista impresivan Stotine igara i korisničkih programa sa relativno povoljnim cenama U svakom slučaju ako ste vlasnik PC-a, a nemate CD ROM, kupujte ga Nećete zažaliti

Amiga i CD

Kod Amige je situacija sa CD ROMOM nešto drugačija Drugačiji pristup koncepciji računara kao i veća cena, koja je rezultat mnogo kvalitetnije izrade i krajnje kontrole računara, uslovili su da postoji manji broj korisnika Amige Samim tim proizvodi se manja količina periferne opreme, sa većim cenama. Prvi model CD ROMA koji se pojavio je bio **A570**, CD za A500 koji nikada nije doživeo veću ekspanziju zbog nedostatka softvera. Pojavom modela A600 i A1200 razvijaju se CD ROMOVI koji se priključuju na PCMCIA slot To su **IDE** ili **SCSI** modeli koji imaju ugrađen kontroler Ozbiljni modeli A2000, A3000 i A4000 većinom poseduju SCSI CD ROMOVE Za Amigu takođe postoji par tipičnih modela koje ćemo vremenom testirati Naše tržište je relativno slabo pokriveno CD softverom Ali uprkos tome, moguće je nabaviti preko 300 naslova igara i korisničkog softvera, po povoljnim cenama Ako imate mogućnost da nabavite CD za Amigu uzmite ga, dobro će vam doći

Konzole i CD

Amiga CD32, sjajna mašina sa odličnom grafikom, kvalitetnim zvukom, DOUBLE SPEED CD ROMOM i velikim izborom kvalitetnih igara **SEGA MEGADRIVE**, na našem tržištu je prisutna verzija u koju se ubacuju kertridži, ali na zapadu se masovno koristi verzija sa CD ROMOM Takođe je odlikuju dobra grafika, zvuk i veliki izbor igara **Atari Jaguar**, malo poznata konzola kod nas Odlikuje se odličnim karakteristikama, dosta popularna na zapadu **SONY PLAYSTATION** je kruna svih konzola Mašina sa dva **RISC** procesora, neverovatnom grafikom i zvukom Verovatno ćemo već u jednom od sledećih brojeva testirati upravo ovu poslednju Ako nešto i nismo spomenuli, ne zamerite, pisaćemo još o CD-u

V.A.

DOS NAVIGATOR

Pokušacemo da vam ukratko predstavimo ovaj sjajan program, koji ce vam (ukoliko do sada niste koristili ništa slično) mnogo pomoci u radu. Proizvod je poreklom iz Moldavije Dakle, nakon **Tetris**-a i **RAR**-a, još jedan velican stveni proizvod sa prostora bivšeg SSSR a

Ljudi kazu "**Norton Commander** klon", ali i dodaju, da je kopija mnogo bolja od originala Da li je bas tako, najbolje je da se svako sam u to uveri Ovde necete naici na bilo kakvo usporedbu sa Norton Commander" om iz jednog prostog razloga autor ovog teksta ima malo iskustva u radu sa pomenutim pa se ne ce upuštati u ocenjivanje ra zlika izmedu ova dva programa Pokusacu da iznesem samo svoje impresije o mogucnostima **Dos Navigator**-a, koje su se nagomilale za nekoliko meseci koliko ga koristim

Standarni izgled jednog ovakvog programa ne treba posebno objašnjavati Recimo samo da postoje dva fajl panela ali po potrebi mozete sa **CTRL F3**, otvoriti još nekoliko parova Zatvarate ih sa **CTRL F4** Fajlovi se u njima prikazuju u obliku ime.ekstenzija a opciono možete (u meniju *Options/Configuration/Panel column defaults*) dodeti dužinu fajla, datum vreme ili komentar Sortiranje fajlova u fajl panelu može biti abecedno, ali ih mozete sortirati i po duzini, ekstenziji, vremenu, tipu fajla ili da ih ne sortirate uopšte (*Options/Configuration/File panel defaults*) Takode, mozete podesiti šta želite da vam se u fajl panelu prikazuje pri pristupanju RAM disku (TEMP:), zatim pri ulasku u arhive i pri trazenju fajlova sa **Find** opcijom (**ALT F7**) Sa **ALT F1** i **ALT F2** birate drajv za levi i desni fajl panel a sa **ALT C** radite to isto, ali ce se promena drajva desiti u onom fajl panelu u kome se trenutno nalazite

Veoma interesantan deo **Dos Navigator**-a je rad sa arhivama Mozda ce mi neko zameriti, ali bih rekao da su arhive u DN-u dobro podržane Zaista mozete raditi šta vam je volja U meniju *Options/Archives* možete promeniti parametre za 17 (unapred definisanih) tipova arhiva Kada to jednom uradite sve ostalo je sasvim prosto U *Options/File panel defaults* predasite opciju da želite da ulazite u arhive pritiskom na RETURN, i tada cete uci u nju, svaki put kada vam se marker nade iznad imena neke arhive, tj DN ce vam izlistati sadrzaj arhive kao da je najobicnij direktorijum. Cak, moci cete da vršite brisanje fajlova iz arhive, kopiranje iz nje i u nju, itd. Takode, jednostavan je i nacin kreiranja novih arhiva. Oznacite fajlove, stisnete F5 (kao prilikom kopiranja), i pre nego što stisnete RETURN, upišete ime arhivera sa dvotackom pre imena direktorijuma i oodata ime arhive na kraj DN ce to protumaciti kao kreiranje arhive sa doticnim imenom u produžetku (npr ARJ:test.arj) Može i jednostavnije posle oznacavanja fajlova samo stisnite **SHIFT F1** Raspakivanje arhiva se vrši pritiskom na **SHIFT F2**

U meniju *Options/Configuration/Highlig ht groups* mozete smestiti tip fajla (odreden ekstenzijom) u jednu od pet definisanih grupa Svakoj od grupa je dodeljena jedna boja Na taj nacin, u fajl panelu mozete vizuelno razlikovati pojedine grupe fajlova Npr mozete podesiti da vam se istom bojom ispisuju svi fajlovi koji predstavljaju neki od poznatih formata slike, i to na sledeci nacin **GIF, PCX LBM, TIF IFF BMP**



Standardne komande su **F3** (ili **ALT F3**) pregledanje fajla, **F4** (ili **ALT F4**) editovanje fajla, **F5** kopiranje, **F6** Rename/Move i **F8** brisanje

U meniju *Utilities*, naci cete nekoliko interesantnih komandi Jedna od njih je kalkulator, koji zadovoljava sve potrebe za racunanje na brzinu, a podržava i nekoliko stadardnih brojevnih sistema Verovali ili ne, DN ima cak i ugradeni **spreadsheet** Predpostavljam da nije ništa posebno, ali s obirom da nista slicno nisam koristio, neka svako za sebe proceni koliko je zaista dobar

Interesantna mogućnost je svakako rad sa modemom, direktno iz **Dos Navigator** a. Opet, u nedostatku modema, ni ovaj deo nije isproban, ali pretpostavljam da je dovoljno dobar U *Options/Configuration/Termin al* možete birati izmedu tri ponudena terminala, i još nekoliko zanimljivih opcija Sa **CTRL F6** (ili u meniju *Utilities*) dobijate *Phone Book*, a možete koristiti i *Utilities/Manual Dial* za ručno biranje broja

Meni *Options/Viewers* i *Options/Editors* pružice vam mogucnost da promenite nacin na koji se editori i viewer-i pozivaju Svaki put kada vam se marker nade iznad nekog fajla, i vi pritisnete F3, pozvace se odgovarajuci viewer (zavisno od ekstenzije fajla) Tako ce se pritiskom na **F3** (dok ste pozicionirani na neku **GIF** sliku), pozvati program koji ce tu sliku i prikazati, a ako je pak u pitanju *Corel Draw* fajl, tada ce biti pozvan prikazivač *Corel Draw* fajlova, itd U svakom slucaju, vrlo prosto Ostaje na vama da to organizujete Kod editora je situacija potpuno identična. U konfiguracionim fajlovima, u svakoj novoj liniji treba da stoji ??? komanda, gde je ??? ekstenzija, a komanda je odgovarajuci program koji treba da izvrši prikazivanje ili editovanje fajla sa tom ekstenzijom

Pritiskom na RETURN (dok vam se marker nalazi na nekom fajlu), zavisno od njegovog tipa, može se izvršiti neki batch program Ovo možete definisati u meniju *Options/Extension file edit*. Tip fajla se razlikuje po ekstenziji, pa tako svakom tipu možete "prilepiti" neku akciju, npr ako je u pitanju C source, možete pozvati kompajler koji ce source prevesti u izvršni program, ili npr prikazati **GIF** sliku tako da ne morate pritiskati **F3**, itd Kako se konkretno vrsi konfigurisanje, možete pogledati u **HELP**-u

Spomenimo interesantnu mogucnost **Dos Navigator**-a interni multitasking! "Wow!", a šta je to? E pa, to je mogucnost da radite odvojeno više stvari odjednom Iz taska u task prelazite sa **ALT TAB** ili **CTRL TAB** Jedina mana je prilicna sporost u radu, cak i na jacim mašinama kao sto je 486/80

Kada vam je dosadno, pritiskom na **ALT F9** možete odigrati partiju *Tetris*-a ili *Pentix*-a, u zavisnosti šta vam se više svida Eto, programeri su se potrudili da urade nesto i po pitanju zabave, ali su, cini mi se, ispustili par bagova Ima situacija kada se *Tetris* malo cudno ponaša, a ako ikad sretnete najboljeg igraca "*Tetrisa*", Popa, ponovice vam ono što je i meni rekao "dosta je nestandardno napravljen, ima višak kolona, tj širi je od obicnog, dublji je, a nedostaju mu i vertikalne tackice za lakšu orijenteciju".

I za kraj, spomenimo još **Screen Saver** a Ima ih pet, i nisu nešto posebno, ali rade posao za koji su namenjeni. Možete podesiti da se javljaju na jedan do pet minuta neaktivnosti Bitno je samo da se sacuva fosfor, zar ne?

Aleksandar Puškaš

MEDIA MAGIC ISP-16

Sinonim za kvalitetnu muzičku karticu je uvek bio neki od proizvoda iz firme Creativ Labs Da to ne mora biti pravilo, dokazuje i muzicka kartica ISP-16, koja svojom kvalitetom ne zaostaje za proizvodima Creativ Labs-a

Kvalitet izrade kartice je veoma visok Na sebi, kartica poseduje 2 ulaza (linijski, mikrofonski), 2 izlaza (linijski, zvučnici), MIDI konektor i konektor za džojstik. Na samoj kartici nalaze se priključci za sve modele CD ROMOVA (Sony, Mitsumi, Panasonic) kao i standardan IDE Kartica je kompatibilna sa Ad lib, Sound Blaster, Sound Blaster Pro, Microsoft Windows Sound System i Multimedia PC Level 2 standardima ISP-16 sempluje do 48kHz u stereo tehnici, a poseduje 16-bitni digitalno-analogni konverter Kartica moze svirati u dva moda, 11 ili 20 punih stereo kanala

Ugradnja kartice je veoma jednostavna U knjizi koju dobijate uz karticu sve je vrlo jasno objasnjeno, pa de i najvecim početnicima biti jasno kako da obave ugradnju kartice U slučaju da hocete da koristite CD ROM sa ISP-16, morate da prikačite vas CD ROM na odgovarajuci konektor i da povezete audio kabel Kada završite sa ugradnjom kartice i njenim podesavanjem prelazite na softversku instalaciju Nekom ce se uciniti cudno što se softverska instalacija može pokrenuti samo iz Windows a, ali po instalaciji softvera imacete Windows i DOS verzije programa za podešavanje

Softver koji dolazi uz karticu je zaista odličan U DOS verziji program ISPINIT koji omogućava podesavanje svih parametara ISP-16, kao i par pomocnih programa koji omogucavaju razna podešavanja. U Windows okruženju srešcete se sa par zaista odličnih programa Kao prvo tu je AudioStation (pušta muziku sa CD a DAT-a, MIDI-a) Orchestrator (softver za MIDI), WinDat (obrada Wav-ova i sempler), Level Control (podesavanje jacine zvuka) SoundScript (multimedijalne prezentacije), Sound Events (kombinujte Windows i zvuka), JukeBox (ime samo govori za sebe), Sayit (program za digitalizaciju govora) Sve u svemu, odlicno softverski podrzana kartica.

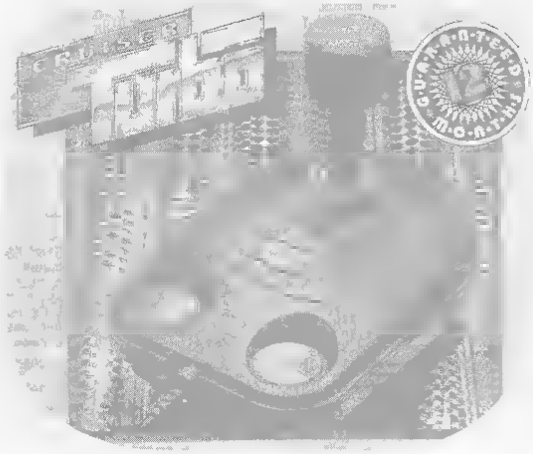
ISP-16 smo testirali sa desetak igara (NHL Hockey, Heretic, 4D Sport Driving, DOOM, DOOM II, X-COM, Dune 2) i sa svim igrama ISP-16 je zaista perfektno radila Takođe semplovanje je izuzetno kvalitetno, a slušanje muzičkih CD-a je pravo zadovoljstvo. Kao zaključak se može reći da ova kartica daje zaista mnogo za novac koji platite Njena cena na našem tržištu je oko 160 DEM

V.A.

DŽOJSTICI

Proizvod engleske firme Power Play" Džojstik fenomenalnog izgleda (stvar ukusa) Napravljen po principu poznatog "Kempstona CPRO5000' Poseduje sedam pravih mikroprekidaca, sto garantuje veliku izdržljivost "Cruiser Turbo' ima jednu nesvakidasnu mogucnost Ručica za igru se uz pomoc jednog osiguraca, može podesiti u tri različita stepena otpora na pritisak Tako igrac jednostavno prilagođava džojstik svakoj igri po potrebi "Cruiser Turbo" takođe poseduje i auto-fire opciju, koja radi na dva načina Kratkim pritiskom na auto-fire dobijate kratak automatski pucanj, a držanjem dugmeta, pucanje je automatsko non-stop Slika vam ilustruje izgled džojstika, a kao poslednje, moram reci da je Cruiser Turbo" jedan od najboljih džojstika koje sam imao prilike da probam

V A.





Ovo je jedan iz serije Game Pad-ova koje pravi Genius , firma poznata po kvalitetnim proizvodima za PC računare Pad je pomalo futurističog izgleda, crne boje, sa dugmadima u svim duginim bojama Sa leve strane je deo za upravljanje, na koji se opciono mo e montirati mala palica za igru, što mo'ete videti na slici Pad poseduje i četiri dugmeta za pucanje Kvalitet izrade je izuzetno visok i zadovoljava sve standarde Testiran je sa više igara uključujuc Doom 2 Heretrc, Super Frog Sve testirane igre su radile bez problema i Pad se ponašao besprekorno U slučaju da 'elite da kupite Game Pad Genius J-05 je idealno rešenje Jedini problem vam može biti "nenaviknutost" na upravljanje palčevima ali praksa to rešava

V.A

*Zahvaljujemo se **EMPIRE INTERACTIVE**-u, **PC FORT**-u, **AMIGA FORT**-u i **VIDEO GAMES CLUB**-u na ustupljenom softveru i hardveru za testiranje i opisivanje u prvom broju **PLAYJOY**-a.*

NAGRADNA IGRA

Poštovani čitaoci, molimo vas da popunite anketu i pošaljete nam je kako bismo znali u kojoj meri vam se PLAYJOY dopao. Zajedno sa anketom tu je i kupon za TOP Listu sa kojim možete učestvovati u glasanju za vaše omiljene igre. U obzir dolaze verzije za Amigu, PC, Sega i Nintendo konzole. Ukoliko glasate samo za TOP Listu isecite kupon i pošaljite ga. Ako želite da učestvujete i u nagradnoj anketi morate poslati celu stranicu. U slučaju da ne želite da pocupate PLAYJOY, fotokopirajte stranicu, ali nam onda obavezno pošaljite original kupona za TOP Listu.

Kupone šaljite na adresu

PLAYJOY, Jug Bogdana 16, 21000 Novi Sad.

Nagrade u ovom broju:

1. Džojstik - **Computer Dream**, Beograd
2. Snimljen CD sa igrom za PC - **PC Fort**, Novi Sad
3. 10 snimljenih disketa za Amigu - **Amiga Fort**, Novi Sad
4. Kertridž za Sega Megadrive - **Video Games Club**, Novi Sad
5. Tromesečna pretplata na PLAYJOY

1. Za šta koristite svoj računar i koliko mislite da ste dobri u tome što radite (1-10)? Zaokružite jedan ili više odgovora.

a) igranje ____

b) programiranje ____

c) vođenje poslova ____

d) muzika ____

e) crtanje ____

f) _____ ____

2. Šta najradije želite da vidite u jednom ovakvom časopisu i kako ocenjujete trenutnu zastupljenost pojedinih kategorija, malo (M), dovoljno (D) ili previše (P)?

a) opisi igara M D P

b) top liste M D P

c) rešenja igara M D P

d) pisma čitalaca M D P

e) testovi hardvera M D P

f) opisi novih programa M D P

g) razne kursevi M D P

h) primeri programa M D P

i) oglasi M D P

j) _____ M D P

3. Kako vam se svida sadašnja koncepcija časopisa (1-10)?

____

4. Kako ocenjujete tekstove vezane za igre (1-10)?

____

5. Kako vam se čini kvalitet ozbiljnih tekstova i nivo njihove kompleksnosti (1-10)?

Kvalitet ____ Nivo ____

6. Kada bi smo dodavali novih 10 stranica, kako biste voleli da budu raspoređene? (Primer: igre 6, ozbiljno 4)

Igre ____ Ozbiljni tekstovi ____

Ostalo ____

7. Da li biste umesto novih 10 crno belih, radije voleli da vidite 3 kolor stranice?

a) 3 kolor b) 10 crno belih

8. Navedite ime računara koji u časopisu nije zastupljen, a mislite da mu je tu mesto.

Računar _____

9. Da li biste bili spremni da platite 20 dinara za PlaJoy, ako bi sledeći mesec osvanuo štampan u punom koloru?

Da Ne

Ime i Prezime _____

Adresa _____

Telefon _____

Računar _____

Ostala oprema _____

Godine starosti _____

KUPON ZA TOP LISTU

ime i prezime

adresa

mesto

	IME IGRE	IZDAVAČ	VERZIJA
1			
2			
3			

Pozivamo Vas da se oglasite u PLAYJOY-u.

Za sve dodatne informacije kao i pre uplate oglasa pozovite telefone redakcije

tel: 021/331-105

tel./fax: 021/337-047

Cene oglasa:

1/1 color - nazvati
1/1 c/b - 780 din
1/2 c/b - 480 din
1/4 c/b - 280 din
1/8 c/b - 145 din
1/16 c/b - 80 din
1/32 c/b - 45 din
Mali oglas do 10 reči - 8 din
Svaka sledeća reč - 0 8 din

NA NAVEDENE CENE TREBA DODATI POREZ OD 7%

Primalac **ALBICOM**, Novi Sad

Svrha doznake Oglas u **PLAYJOY-u**

Br Ž R **45700-685-2-79526**

AMIGA STUDIO SUBOTICA

Najnoviji software za Amigu. Posedujemo ogroman izbor igara i uslužnih programa! Povoljne cene snimanja i disketa. Takođe nudimo veliki izbor hardware-a za Amigu.

024/25-671

POVOLJNO
DISKETE 3.5" HD NO NAME
DISKETE 3.5" HD KVALITETNE
PRAZNI CD DISKOVI KVALITETNI
021/614-909



CD STUDIO PC FORT

SNIMANJE CD IGARA
SNIMANJE PROGRAMA NA CD
USLUGE ARHIVIRANJA SOFTVERA
SNIMANJE MUZIKE NA CD
KOMPLETI IGARA NA CD-u
SVAKOG MESECA 5Gb NOVOG SOFTVERA
SNIMANJE NA KVALITETNIM CD-ima
POVOLJNE CENE

SNIMANJE NA LICU MESTA ZA 20 DO 30 MINUTA!

021/614-909

Radno vreme: radni dan 09–20h, subota 10–18h, nedeljom ne radimo

PC FORT

Grčkoškolska 3, Novi Sad
tel.:021/614–909

386, 486DX/80, 486DX/100
Pentium 90

Matične ploče SYS, UMC
Video kartice CL. 54XX, TRIDENT
Flopi disk PANASONIC, TEAC
Hard diskovi QUANTUM. CONNER
Zvučne kartice SB16, SB16ASP
Kontroleri ISA, VLB, EIDE, SCSI
CD ROMOVI IDE, SCSI 2X, 4X
Štampači EPSON, HP
Monitori Mono, Color 14"
miševi, džojstici, memorije

Velika ponuda igara i uslužnih programa za Vaš PC. Svakog meseca dobijamo oko 5GB (10-tak CD DISKOVA) novog software-a iz inostranstva. Izuzetno povoljne cene snimanja.

SNIMANJE NA CD ROM

Snimanje igara, uslužnih programa, kompleta po izboru ili gotovih kompilacija, prebacivanje Vašeg materijala na CD, snimanje muzičkih sadržaja na CD.
Snimanje na Quad-Speed CD writeru istog dana. Povoljne cene.

Prazni CD DISKOVI
TDK, BASF, VERBATIM

4X

3,5"

DISKETE NONAME
DISKETE NAME
Po izuzetno povoljnim cenama

SERVIS ZA AMIGA i PC RAČUNARE

AMIGA FORT

Grčkoškolska 3, Novi Sad
tel.:021/614–909

Sve što Vam je potrebno za Vašu AMIGU!!

A500, A600, A1200, A4000
Monitori COMMODORE, PHILIPS
Hard diskovi QUANTUM, CONNER
Štampači EPSON, HEWLETT PACKARD
Flopi diskovi CHINON, TEAC
Modemi US ROBOTICS
Memorije 512Kb, 1Mb, 4Mb
Turbo kartice A1200, A4000
Miševi TechnoPlus, Alfa Data
Džojstici Cruiser, CPro5000...
Dženloci ED PAL, ED Y/C
VLAB PAR Externi
Amiga 500, Amiga 600, A1200
Amiga 4000/030 6Mb Ram, 420Mb HD

Kompletna ponuda igara i uslužnih programa za Amigu. Preko **5000** naslova po izuzetno povoljnim cenama. Posebna ponuda je kolekcija igara koje se nikad nisu pojavile u Jugoslaviji.

Konstantan priliv najnovijeg softwarea iz inostranstva. Svakog meseca dobijamo oko **1GB** igara i programa.
DEMOI, USLUŽNI, IGRE

DISKETE NONAME
DISKETE NAME
Po izuzetno povoljnim cenama

3,5"


Computer
Dream